Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

KONKURS!

可愛い Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

Nr 10/98 (10)
Maj 1998

DragonBall

TOKYO BABYLON

GARAGE KITY

KONWENT!

USAGI YOJIMBO

CYBER CITY OEDO 808



Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

Wymagania sprzętowe: Windows 95, CD-ROM min.2x



18,30 zł



24,40 zł

ZAMAWAIJĄC KAWAII CD1 I CD2, PŁACISZ TYLKO(!)

30[50]

ZAMAWAIJĄC KAWAII CD2 I CD3, PŁACISZ TYLKO(!)

30[50]



24,40 zł



28,00 zł

ZAMAWAIJĄC KAWAII CD3 I CD4, PŁACISZ TYLKO(!)

30[50]



24,40 zł



25,00 zł

PŁYTY MOŻESZ OTRZYMAĆ WPŁACAJĄC NA KONTO:
SILVER SHARK sp z o.o.
PBG S.A.
Oddział we Wrocławiu
NR 1080163-592-27001-801000-111



24,40 zł

UWAGA

Krążek "Mangowe Okienka" został przygotowany z myślą o szerokim kręgu miłośników mangi i anime. Ogromny wybór: ikon, kursorów, tapet, wygaszaczy ekranów, plików dźwiękowych (w formacie wav) i gier opartych na najgłośniejszych produkcjach gier, komiksów i filmów. Dla bardziej wymagających zamieszczono zestaw programów narzędziowych, w tym między innymi programy do samodzielnego kreowania oraz edycji ikon, przeglądania plików graficznych i dźwiękowych. Całością płyty zarządza niezwykle łatwe i proste w obsłudze polskojęzyczne menu.

Kawaii

Numer 10
Maj 98

e-mail: kawaii@mikrozet.wroc.pl

Redakcja:

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Agnieszka Plaur
tłumaczenie i opracowywanie materiałów źródłowych

Witold Nowakowski
film, historia i kultura Japonii

Współpraca:

Piotr Kowalski
Tom S. Gawroński
Bartosz Kędzierski
Dariusz Styrna
Aneta Niewada
Beata Niewada
Piotr Chwalisz
Małgorzata Musiałowska
Monika Zając
Żan Chimiak

Projekt graficzny, skład komputerowy:

Grzegorz Jaszczyszyn

Wydawca

Silver Shark Sp z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Zbigniew Bański
dyrektor wydawnictwa

Witold Zagrodny
dyrektor handlowy

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Krzysztow Herla
biuro obsługi klienta

Dział Reklamy:

Agnieszka Biernat
tel.: 0 602 67 50 19
tel./fax: (071) 34-120-83
e-mail: silver.reklama@mikrozet.wroc.pl

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów do publikacji.

Witajcie!

Wiosna! Tralala! Jak wspaniale! Co prawda mnie trochę głowa boli przez Alfreda (ach ten gumowy młotek), ale jakoś to przeżyję - przecież tyle anime jeszcze do obejrzenia! Ha! A u nas jak zwykle wybór wszelkiego dobra dla wszystkich mangamaniaków. Jak zapewne zdążyliście zauważyć, Wasze żądania zostały wysłuchane - w tym numerze tematem przewodnim jest Dragon Ball! Oczywiście do Smoczych... Kul jeszcze wrócimy, bo nie sposób za jednym razem wyczerpać tak obszernego tematu. Obok zwariowanych przygód (i bohaterów) ze smoczej krainy, znajdzie się również wiele innych atrakcji. Dla miłośników cyberpunka szef kuchni poleca klasyczne już Cyber City Oedo 808, dla miłośników szybkiej pięści - kolejne odcinki serialu Street Fighter II Victory, dla „clampomaniaków" dawka „tokijskiego babilonu" natomiast dla tych wszystkich, którzy zamierzają tudzież już (o nieszczęśni!) się zakochali (wiosna, wiosna!), opowieść o parze, której świat nagle stał się różowy - czyli On i Ona - tym razem Video Girl Ai. W tej opowieści piękność nie przybywa zza światów (Oh My Goddess!), lecz wprost z ... telewizora! Z anime! A raczej taśmy video - ha! Wielu z Was o tym marzy, co? I tu właśnie mowa o bohaterze, którego spotkało coś tak niesamowitego... Brzmi smacznie? To dobrze, bo to zaledwie początek. Dalej znajdziecie recenzje ciekawych mang, między innymi cieszącą się coraz większym u nas zainteresowaniem Oh My Goddess! Oraz X/1999 i Riot - zresztą sami sprawdźcie. Nie zapomnieliśmy również o garage kitach - w tym numerze część pierwsza artykułu, „Demony" - część druga. Sprawozdanie z mangowej imprezy - Świat Mangi 3 - rewelacja! Usagi Yojimbo - niezwykły „skróliczony" samuraj. Startujemy również z nową rubryką o świętach japońskich ... i tak dalej - naprawdę jest w czym wybierać - palce lizać. Pamiętajcie, tylko przypadkiem (?) nie przedawkujcie, bo trzeba będzie zamangowić na mangatowie... (Alfred! Mówiłem ci, żebyś nie dołączał się do mojej klawiatury!) Do zobaczenia na przyszłych konwentach i w kolejnych numerach Kawaii! Ach, i jeszcze jedno - pamiętajcie o Odezwie Otaku z poprzedniego numeru - to naprawdę leży w interesie nas wszystkich! Zerknijcie również w tym numerze na nową formę „walki otaku" - strona 65! No to... Słonecznej i radosnej wiosny życzy wszystkim...

Naczelny oraz Chomik Alfred Drugi (chwilowo unieruchomiony)









MANGOWY ZAWRÓT GŁOWY

dział redagują Bandmanka & Mr.Gato

SARA - MAŁA KSIĘŻNICZKA



Do redakcji cały czas nadchodzi masa listów z pytaniami: „czy ta/tamta seria była prawdziwą anime?". Dla tych wszystkich, którzy w przeszłości emocjonowali się losami „Sary - małej księżniczki", prezentujemy pełne dossier. Voila!

Tytuł polski: „SARA - MAŁA KSIĘŻNICZKA"
Tytuł oryginalny: „Shôkôjo Sara"
Kraj: Japonia (oczywiście)
Typ: Seria TV
Pomysł serii: Klasyka
Rok produkcji: 1985
Pierwsza emisja w Polsce: 1989/Program 2 TVP (niedziela 8.00)
Ilość odcinków: 46

Autor (książka): Frances H. BURNETT
Realizator: Fumio KUROKAWA
Scenariusz: Ryuzo NAKANISHI
Chara design: Toshitsugi SAIDA
Muzyka: Yasuo HIGUCHI
Producent: Nippon Animation







Krótki rys historii: Otóż rzecz jest o małej dziewczynce - Sarze Crewe, mającej obrzydliwie bogatego ojca (ach, ci wredni kapitaliści). Dnia pewnego trafia ona do żeńskiego collegu w Londynie mającego znakomitą reputację. Niestety, sielanka nie trwa wiecznie i po śmierci ojca, nasza Sara trafia na ulicę (no, nie tak do końca). Reszta to historia pełna upokorzeń, miłości, uczuć i nędzy wyzyskiwanej klasy robotniczej (jeszcze nie uświadomionej „klasy od siebie", jak by powiedział Karol Marks). Wybaczcie, gdybym coś palnął, ale to było tyle lat temu, że każdy ma prawo zapomnieć. Z ciekawostek mogę dodać, że Bandmankę kiedyś tak zassała „Sara - mała księżniczka", że wzięła się nawet za książkowy oryginał. Ja pamiętam tylko jedno z tej serii: pewnego dnia Sarę wyrzucono za drzwi na deszcz i kazano jej pójść na plac po ziemniaki. Tak w ogóle, to ta anime była właściwie kontynuacją hollywoodzkiej wersji superprzeboju „Princess Sarah", w którym główną rolę poniewieranej niemiłosiernie Sary, grała ówczesna gwiazda Shirley TEMPLE. Za realizację serii telewizyjnej wzięła się doskonale znana w Polsce wytwórnia Nippon Animation, którzy są także odpowiedzialni za popełnienie między innymi: „Robin Hooda", czy ostatnio oglądanego „Tomka Sawyera".

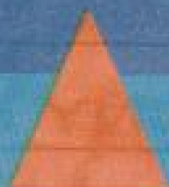


Errata antyaprillisowa

OK, przyznajemy się do kilku żartów w kwietniowym numerze Kawaii, oto one:

1. Napis na okładce 100% sex.
2. Informacja w Mangowym Zawrocie Głowy o Bunny Tsukino i Batmanie.
3. Specjalne wydanie Listów Kawaii, Galerii i wstępniak.
4. Reszta to szczera prawda, oprócz tego, że Jedi i Gato noszą różowe papucie z pomponikami.

CHOMIK ALFRED II dementuje





* „Galaxy Expres" (Leiji Matsumoto) została zaadaptowana jako komedia muzyczna w teatrze Artsphia w Zatoce Tokijskiej. Premiera odbyła się w marcu 1998 roku, podobnie jak nowy film i seria telewizyjna (mające też ruszyć w marcu).



EVANGELION-KARTY

*Trzeba przyznać, że Japończycy mają łeb nie od parady i też potrafią zarabiać na wszystkim. Wiemy, że utworzyli oni sieć kafejek, która specjalizuje się szczególnie w podawaniu chipsów do napojów. Jedna torebka kosztuje 50 yenów (coś około 2 złotych), w której fani serii „Neon Genesis Evangelion" znajdują jako prezent kartę kolekcjonerską do serii. Jeżeli uda się Wam (może nie do końca Wam, ale grunt to pozytywne myślenie) znaleźć w takiej torebce tzw. „lucky card" (czyli Szczęśliwą Kartę), wygrywacie album o Evangelionie. Jeżeli znajdziecie dwie takie Szczęśliwe Karty, wygrywacie cały zbiór kartek pocztowych z Evangelionem w roli głównej, a jeżeli trzy (Woooow!!!), to otrzymacie kompletną kolekcję tych kart. Chyba więc wypada polubić chipsy, tak jak Mr Jedi, który jadł je przez parę miesięcy z rzędu, aby tylko zdobyć takie karty. Spójrzmy więc, co się udało uzbierać Naczelnemu (resztę kart zeżarł chomik Alfred II).



NOWE PROJEKTY ANIMACJI ROKU 1998

Gdy pewnego pięknego dnia (a właściwie to nocy), zwanym też Dniem Dziecka, jeden z kanałów wyemitował „Akirę" Katsuhiro Otomo, a dokładnie rok później „Ghost in the Shell" Mamoru Oshii, ogromna rzesza fanów w Polsce z utęsknieniem oczekuje i pilnie śledzi plany realizatorskie obu panów. Zapewne już mniej polskich fanów kojarzy sobie nazwisko Rin Taro, ale naszym (Bandmanki i Mr.Gato; no... w każdym bądź razie Gato na pewno) skromnym zdaniem, to właśnie on obecnie powinien uzupełniać tą Wielką Trójcę. Dlaczego? Ponieważ jest on legendą na rynku anime, a tytuły takie jakie jak „Megalopolis", „Ninja Scroll", „Galaxy Express 999" czy wreszcie oszałamiający „X The Movie" (o którym to możesz przeczytać w tym numerze „Kawaii" dwa słowa w relacji z gdyńskiego konwentu Świat Mangi 3), pewnie jeszcze do dziś pozostają w umysłach wszystkich fanów animacji. Właśnie dla nich postanowiliśmy trochę poszperać i przygotować materiał rozwiewający wszelkie wątpliwości (albo przynajmniej większość z nich). Wszelkie przedstawione tu informacje to konkrety w 100% prawdziwe, a nie żadne spekulacje, których to pełno można znaleźć w Internecie. Wyżej wymienieni panowie zresztą bardzo ułatwili nam sprawę, stając się jednymi z atrakcji (trochę to niezręcznie zabrzmiało) na Tokijskim Międzynarodowym Festiwalu Fantastyki w Kinie, gdzie na konferencji prasowej „puścili trochę pary" pod naciskiem dziennikarzy i fanów. A zatem zapraszamy do lektury.


Mamoru Oshii


X © Clampa/X Project

Nasza „Wielka Trójca" najsłynniejszych realizatorów anime zapowiedziała wielkie przedsięwzięcia głównie na drugą połowę 1998 roku. Będą wykorzystywali w pełni nowe techniki animacji w systemie digital. Pod koniec listopada 1997 roku odbyły się w Tokio dwa wielkie festiwale filmowe: Festiwal Animacji i Tokijski Międzynarodowy Festiwal Kina Fantastycznego. Ciekawostką tego ostatniego był przedpremierowy pokaz filmowego hitu ostatnich miesięcy na całym świecie Jamesa Camerona „Titanica" (notabene zdobywcy 11 Oscarów Anno Domini 1998). Oczywiście, jak na Kraj Kwitnącej Wiśni przystało, nie mogło zabraknąć tutaj gwiazd jeśli chodzi o japanimację. Tę funkcję spełniali trzej wyżej wymienieni już przez nas panowie: Mamoru Oshii, Rin Taro i Katsuhiro Otomo.





Wszyscy oni wspólnie uczestniczyli w konferencji dla otwartej publiki, dla której zaprezentowali swoje projekty na przyszły rok. Najbliższym projektem Mamoru Oshii będzie film o dosyć tajemniczym tytule: „G.R.M." [czytaj: „Garumu"]. Tematem głównym „G.R.M." (tytuł angielski: „The record of Garm War") będzie świat pogrążony w wiecznej wojnie, gdzie podstawowym celem aparatu państwowego jest idea zbrojeń. Film ten, jak sam opowiadał o nim Mamoru Oshii, będzie daleki od realizmu i psychologicznych wywodów, co stało się niemal znakiem firmowym autora, rodzajem jego wizytówki. Przeciwnie, ten nowy film będzie w pełni fantastyczny. Oto jak Mamoru Oshii usprawiedliwiał się przed fanatykami swojej twórczości z takiego, a nie innego wyboru profilu najnowszego filmu: „Po Ghost in the Shell czułem się już mocno znużony i nie miałem najmniejszego zamiaru wchodzić znowu na grząski grunt tematów socjologicznych. Tym razem po prostu była to dla mnie czysta przyjemność, ponieważ tworzyłem film, który zawsze miałem ochotę sam zobaczyć. Dodatkowym powodem, który popchnął mnie do realizacji tego filmu, była obniżka cen na technologię typu digital. Mam więc nadzieję, że się będę dobrze bawił" - zakończył żartobliwie Mamoru Oshii. Z kolei Shinji Higuchi, dyrektor odpowiedzialny za efekty specjalne, rozbawił widownię, dorzucając do wypowiedzi poprzednika: „Uważam, że moja praca polega tylko i wyłącznie na ożywianiu fantazji pana Oshii."



Oczywiście Mamoru Oshii ma jeszcze dwa asy w zanadrzu. Ten drugi tytuł zapewne mocno zelektryzuje spore grono fanów robotów, czyli mecha. W 1998 roku przedstawi szerokiej publiczności dwa filmy kinowe. Pierwszym z nich będzie „Jin-ro", czyli po naszemu „Wilkołak". Film ten będzie kolejnym projektem typu „live", czyli z udziałem żywych aktorów. Najważniejsze jednak, że światło dzienne ujrzy wreszcie nowy „Patlabor", czyli trzecia już część serii.

Katsuhiro Otomo wyjawił tytuł swojego nowego filmu (o którym już wspominaliśmy w listopadowym Kawaii z '97 roku): „Steam Boy", wyjaśniając, że: „Narzędzia systemu digital okazały się fantastycznym środkiem, aby móc zacząć animować naszą wyobraźnię. Będę wyciskał z tej technologii maksimum." przypomnijmy tylko, że Otomo wykorzystywał już system digital w filmie „Memories". Kolejnym jego doświadczeniem, w którym zastrzegł się, że będzie tylko wykorzystywał technikę digital - będzie właśnie „Steam Boy". Tak już zupełnie na marginesie, każdy kto widział „Memories" na własne oczy, może się przygotować na rzecz bardzo zbliżoną do ostatniej nowelki z tego filmu - „Cannon Fodder". Spójrzcie zresztą na ilustrację.

Rin Taro przygotowuje „Metropolis". Jest to tytuł - jak wielu z Was zapewne dobrze kojarzy - jednej z pierwszych mang Osamu Tezuki. Za scenariusz do tego filmu będzie odpowiedzialny Katsuhiro Otomo i mimo to, że ten tytuł dla niektórych jest już czymś starym, zupełnym rupieciem (ma już w końcu praktycznie 50 lat), temat tej mangi jest - jak sam twierdzi Otomo - nadal aktualny. „Metropolis" to dzieło awangardowe, które opisuje społeczeństwo doby industrialnej, gdzie zysk jest wartością samą w sobie. Rin Taro wyjaśnia i tłumaczy swój wybór: „Osamu Tezuka jest japońskim ekwiwalentem Walta Disneya. Jego dzieła wywołują dokładnie takie same emocje. „Metropolis" będzie japońską odpowiedzią na produkcje Walta Disneya w systemie digital" (na przykład „Pocahontas"). Przypomnijmy, że w 1963 roku Rin Taro był jednym z pierwszych założycieli studia Tezuki - Mushi Productions. Pracował on tam między innymi przy „Astro Boy" i „Królu Lwie" (którą to serię możecie zobaczyć na kanałach regionalnych pod tytułem „Kimba - biały lew").

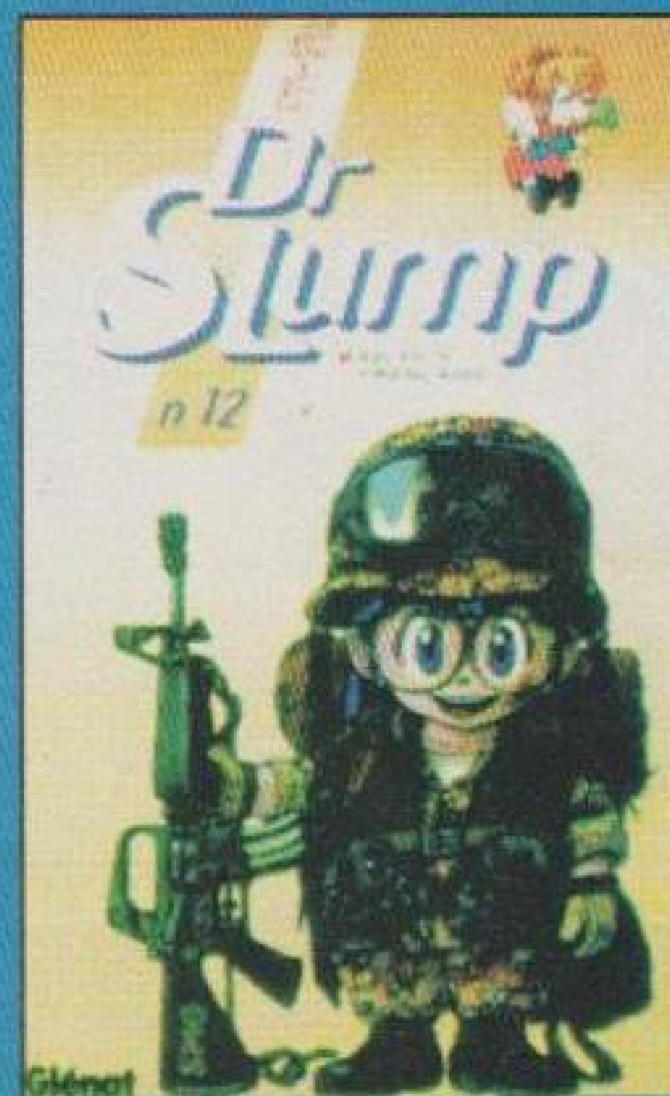


Star Wars po japońsku!

Rewelacyjna wiadomość dla fanów Gwiezdnej Sagi! W roku 1998, Dark Horse Comics planuje wydanie w Stanach Zjednoczonych mangi Star Wars autorstwa Hisao Tamaki! Kto wie, jeśli polscy fani Star Wars dadzą o sobie znać, być może ktoś postara się wydać tę niesamowitą produkcję na rynku polskim?


© Lucasfilm Ltd.

Dr. Slump



* „Dr.Slump" powrócił na antenę w japońskiej TV na kanale TV Fuji. Nadawany jest od listopada w każdą środę o godzinie 19 (a u nas jest znacznie lepszy - kultowy - „Miś Uszatek"; super... no nie). Tym razem chara design jest stworzony przez Akirę Toriyamę (proponuję spojrzeć do „DragonBalla" w tym numerze). Historia rozpoczęła się w tym samym miejscu co seria poprzednia, czyli wtedy, kiedy Arale-chan została wynaleziona przez dr Normiaki.



CYBER CITY
OEDO 808

Jest rok 2808. Z ciemności kosmosu wyłania się tajemniczy obiekt - więzienie orbitalne o zaostrzonym rygorze. Tam właśnie odsiadują wyroki najwięksi i najniebezpieczniejsi przestępcy, jakich stworzyła cywilizacja. Większość z nich nigdy nie zobaczy Ziemi i światła słonecznego. Ich wyroki to setki lat więzienia i dożywotnie skazanie na wiecznie ciemną i pustą celę zawieszoną w mrokach kosmicznej pustki. Jednak... Trzech z nich otrzyma za chwilę szansę, szansę, o jakiej nawet nie śnili - szansę na wolność...







Oczywiście nic za darmo - za wszystko trzeba zapłacić i to z nawiązką, ale za to obiecana nagroda jest tego warta. Trzej kolesie mają do wyboru - albo dalej zapuszczać korzenie w swoich celach z widokiem na prześliczną drogę mleczną, albo wrócić na Ziemię jako agenci Cyber-Policji i narażając własne życie wykonywać zadania, którym żaden człowiek (a nawet cyborg) o zdrowych zmysłach nie byłby w stanie sprostać. Zakładając oczywiście, że miałby na tyle odwagi lub, jak wolicie - był na tyle szalony. W każdym razie „kontrakt" jest prosty - nasi nowo mianowani agenci bez narzekania wykonują wszystkie zlecone im zadania, a za każdą zakończoną powodzeniem akcję redukuje się im ich wyroki. Być może dzięki temu staną się kiedyś wolnymi ludźmi - to zależy tylko od nich. Oczywiście szefowie Cyber-Policji nie są tacy głupi, na jakich wyglądają - odpowiednio zabezpieczyli się przed kombinacjami swoich podopiecznych. W ramach nieoficjalnych pokazów mody naszej trójce zafundowano gustowną biżuterię w postaci obrączek na szyi, które są niczym innym jak komunikatorem z wystarczająco silnym ładunkiem wybuchowym, aby w razie niesubordynacji urwać delikwentowi głowę. Brutalne? - no cóż, mamy do czynienia z nietuzinkowymi przestępcami, a zatem i środki ostrożności muszą być nadzwyczajne. Nasi straceńcy muszą meldować się na każde wezwanie, bez względu na sytuację, w której się znajdują, a poza tym towarzyszy im bezkompromisowy pomocnik - Varsus, robot podobny do automatu z colą, który pomaga im w wykonywaniu zadań, ale jednocześnie jest surowym sędzią i za każde, nawet najmniejsze złamanie przepisów dolicza do kary kolejne latka... Najważniejszą jednak osobą w tej całej imprezie jest Hasegawa - bezpośredni przełożony naszej trójki, który nie dość, że jest nałogowym palaczem (nie, nie tym z Archiwum X, chociaż, kto wie...), to jeszcze posiada bardzo ładną złotą zapalniczkę, będącą jednocześnie detonatorem...

Część 1 - Wirtualna śmierć

Głównym bohaterem pierwszej części OAV jest Sengoku, który ma przed sobą nie lada zadanie (hmm, to chyba normalne). Jeden z najwyższych budynków w mieście został opanowany przez terrorystów. Patent polega na tym, że budynek ten jest, delikatnie mówiąc - super drapaczem chmur (spora jego część wystaje ponad chmurami!), ponadto mieszczą się w nim najważniejsze dane miejskiego systemu komputerowego, główny komputer zarządzający natomiast posiada bezpośrednie połączenie z komputerem wojskowym, w budynku znajdują się zakładnicy, a na domiar złego nieznany haker przejął kontrolę nad wszystkimi systemami... uufff! Mało? No to dodam, że budynek jest tak dobrze strzeżony, że nawet mysz się nie prześlizgnie, gdyż każdy jego metr sześcienny nadzorowany jest przez wspomniany superkomputer, innymi słowy - wystarczy jeden spóźniony o ułamek sekundy krok i ukryte w ścianach działka laserowe puszczają kolesia z dymem, a ruchome roboty bojowe wyniosą nieproszonego gościa na śmietnik. Zadanie sformułowane jest prosto - włamać się do budynku, zlikwidować terrorystów, ocalić zakładników - jakieś pytania? Nie? To dobrze - ruszamy w drogę, gdyż obroże na szyjach naszych bohaterów mają 24-godzinny limit czasowy, a zegar już tyka...

Sengoku pojawił się na miejscu ze sporym opóźnieniem jako ostatni z trójki, klnąc przy okazji na ruch uliczny, Hasegawe i Versusa - standard.





SEN GOKU - SYUNSUKE

NUMER: 2513816-9G
MIEJSCE URODZENIA: STARE TOKYO, JAPONIA, WARD EF - 506
NARODOWOŒÆ: JAPOŃSKA
MIEJSCE POBYTU: WIĘZIENIE DLA MĘ¯CZYZN, BLOK 83-15
WIEK: 25 LAT
WZROST: 183 cm
WAGA: 81 kg
FIZJONOMIA: ORIENTALNA-80%, BIAŁA-10%, AFRYKAŃSKA-05%, INNE-05%
ZBRODNIE NUMER: 14906-1, 14759-4
MORDERSTWO A-52, A76; ZBROJNA NAPAŒÆ, BEZPRAWNE WEJŒCIE W POSIADANIE BRONI CYFROWEJ; POGWAŁCENIE RUCHU ULICZNEGO W CYBER CITY; ZAKŁÓCENIE PORZĄDKU PUBLICZNEGO W CYBER CITY; ZAGRO¯ENIE BEZPIECZEŃSTWA PUBLICZNEGO W CYBER CITY; FAŁSZERSTWO PIENIĘDZY, PAPIERÓW WARTOŒCIOWYCH I DANYCH; KOMPUTEROWE OSZUSTWA NA SKALĘ ŒWIATOWĄ; POGWAŁCENIE PRAW O BAZACH DANYCH; STAWIANIE OPORU PRZY ARESZTOWANIU.
SKAZANY NA 375 LAT WIĘZIENIA
PRAWDOPODOBIEŃSTWO ZWOLNIENIA WARUNKOWEGO: 0,005%
WYROK ZAWIESZONY ZE WZGLĘDÓW NADZWYCZAJNYCH
KOD: [sen-goku]









Narada z kolegami i Versusem prowadzi do jednego wniosku - jest bardzo źle. Tajemniczy haker jest niewykrywalnym geniuszem, dla którego wszelkie wymyślne bariery cyfrowe są wprost fraszkami i radzi sobie z nimi bez najmniejszego trudu. Aby w ogóle zacząć skutecznie działać, należy dostać się do pomieszczenia głównego komputera. Tam znajduje się zakładnik - jeden z najważniejszych ludzi w Oedo - Dave Kurokawa. Przeprawa do pomieszczenia głównego to temat na oddzielną opowieść. Gdy Sengoku w końcu dociera na miejsce, dowiaduje się od Kurokawy, że odpowiedzialny za to całe zamieszanie jest niejaki Yoshikazu Amachi, który w przeszłości pracował nad tworzeniem głównego systemu komputerowego Oedo. Zniknął nagle



w roku 2793, tuż po ukończeniu prac nad projektem. Dalsze dane na temat jego pracy są okryte ścisłą tajemnicą. A żeby było zabawniej, okazuje się, że Dave Kurokawa w szale zazdrości zabił 15 lat temu Yoshikazu Amachi, natomiast według pomiarów ten ostatni znajduje się właśnie w budynku! I zrobi wszystko, aby uśmiercić swojego mordercę...

Akcja staje się coraz bardziej dramatyczna, nasi bohaterowie wychodzą z siebie, aby zdążyć na czas. W pewnym momencie system podtrzymujący równowagę budynku przestaje działać, budynek zaczyna się przechylać, a wojskowy satelita



wojenny daje ognia z orbity - losy całego miasta stoją pod znakiem zapytania i jedynym wyjściem z opresji wydaje się śmierć Dave«a Kurokawy, co jasno daje do zrozumienia Sengoku jego przełożony - Hasegawa.

Jak zakończy się ta cała historia? Jak nasi bohaterowie poradzą sobie z problemem i czy wyjdzie im to na zdrowie? - jeśli chcecie dowiedzieć się tego wszystkiego i przeżyć fascynującą przygodę w mieście, w którym komputery można spotkać nawet w dozowniku papieru toaletowego, a ludzie oddają się zajęciom, o których nawet najbardziej doświadczony cybernauta nie słyszał - sięgnijcie po Cyber City Oedo 808. Naprawdę warto.

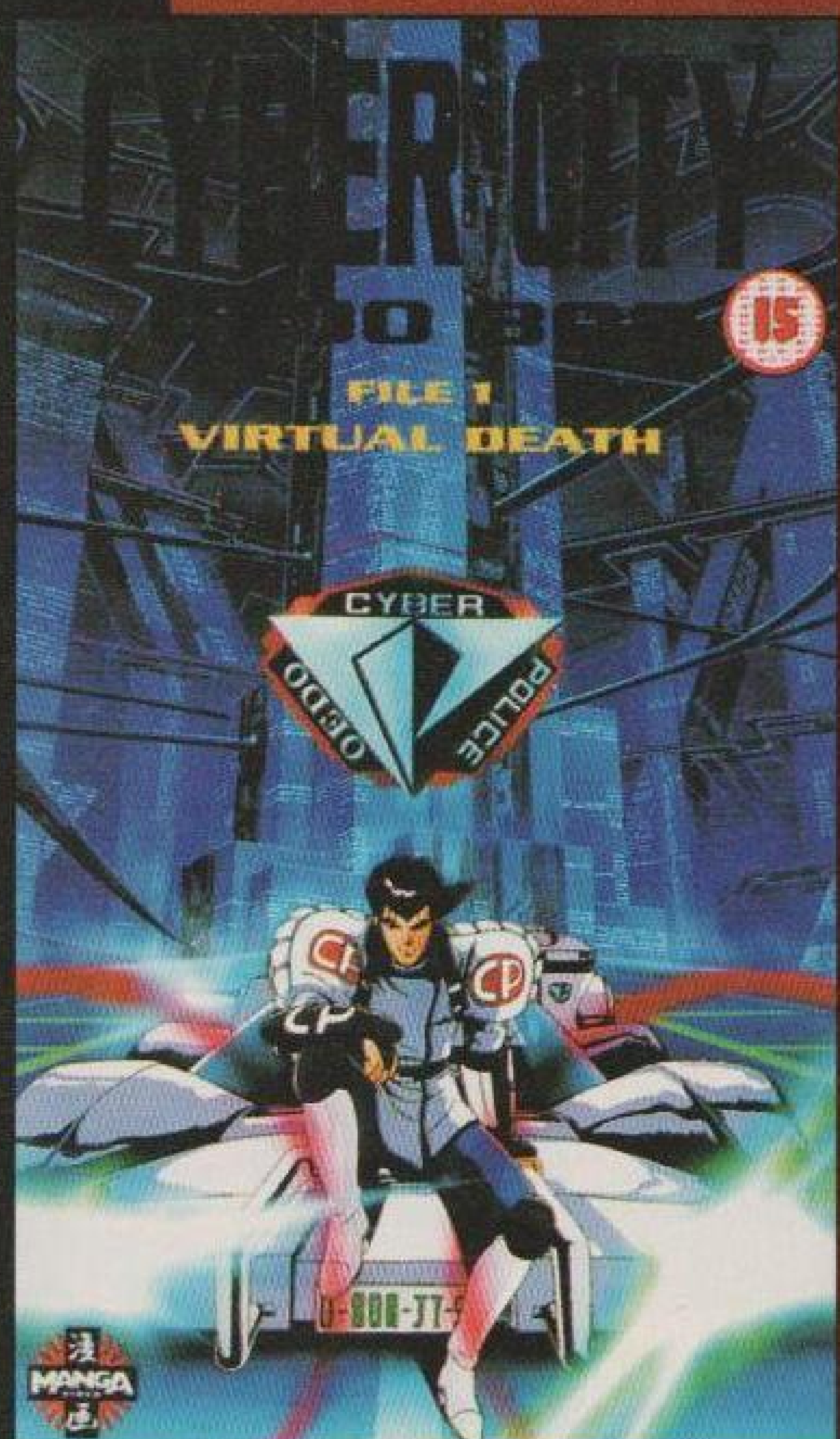
Wrażenia? Tutaj słowo „klasyk" aż ciśnie się na usta, oczywiście w jak najbardziej pozytywnym tego słowa znaczeniu. Miłośnicy cyberpunka, dobrej, rozrywkowej fantastyki i sensacji będą zadowoleni. W tej anime znajdziecie wszystko to, co najlepsze w kinie akcji - trochę uproszczony, ale sprawnie napisany scenariusz, wyśmienitą reżyserię i - tutaj chwila ciszy, chwila zadumy, trzy razy okrzyk: Banzai! Banzai! Banzai! - i naprawdę wyśmienitą ścieżkę dźwiękową. Wiem, wiem - muzyka w anime potrafi wyrwać z butów i każdy „animemaniak" dobrze o tym wie, ale w tym wypadku popełniłbym grzech śmiertelny, gdybym o tym nie wspomniał - soundtrack w tej anime jest odlotowy! - dlatego jeśli tylko ujrzycie na oczy jakiś „nośnik" ze ścieżką dźwiękową do Cyber City Oedo 808, to nie zastanawiajcie się ani sekundy. OK., zadanie spełnione, jedziemy dalej. Oczywiście mówiąc „klasyk", miałem również na myśli fakt, że Cyber City nie wnosi do tematu nic nowego, ale jest bardzo dobrze wyważoną produkcją korzystającą z wypróbowanych już i pewnych wzorców. Mamy tutaj wszechobecną ciemność, potężne drapacze chmur, super nowoczesną technikę i nieobliczalnych głównych bohaterów, którzy uwikłani nawet w najbardziej zakręcone sytuacje potrafią znaleźć z nich wyjście - choćby to było zupełnie nieprawdopodobne. Sceny dramatyczne i czasami dosyć brutalne mieszają się z soczystymi i często bardzo zabawnymi dialogami (szczególnie z Versusem) - doskonała produkcja na sobotni wieczór, a dla miłośników cyberpunku POZYCJA OBOWIĄZKOWA.

Dodam jeszcze na koniec, że za chara design i reżyserię odpowiedzialny jest niejaki Yoshiaki Kawajiri - to nazwisko powinniście zapamiętać. Człowiek ten odpowiedzialny jest bowiem za reżyserię i design postaci do takich tytułów jak: Demon City Shinjuku, Lensman, Neo-Tokyo, Ninja Scroll, Wicked City (ten ostatni już niebawem na naszych łamach). Swego czasu Amerykanie zanosili się z zamiarem nakręcenia filmu kinowego Cyber City 808 - The Movie, w rolach głównych mieli wystąpić: Michael Madsen jako Gogul, Nicholas Cage jako Sengoku oraz Boy George jako Benten. Do dnia dzisiejszego nic o tym projekcie nie słychać, ale kto wie...

Mr Jedi

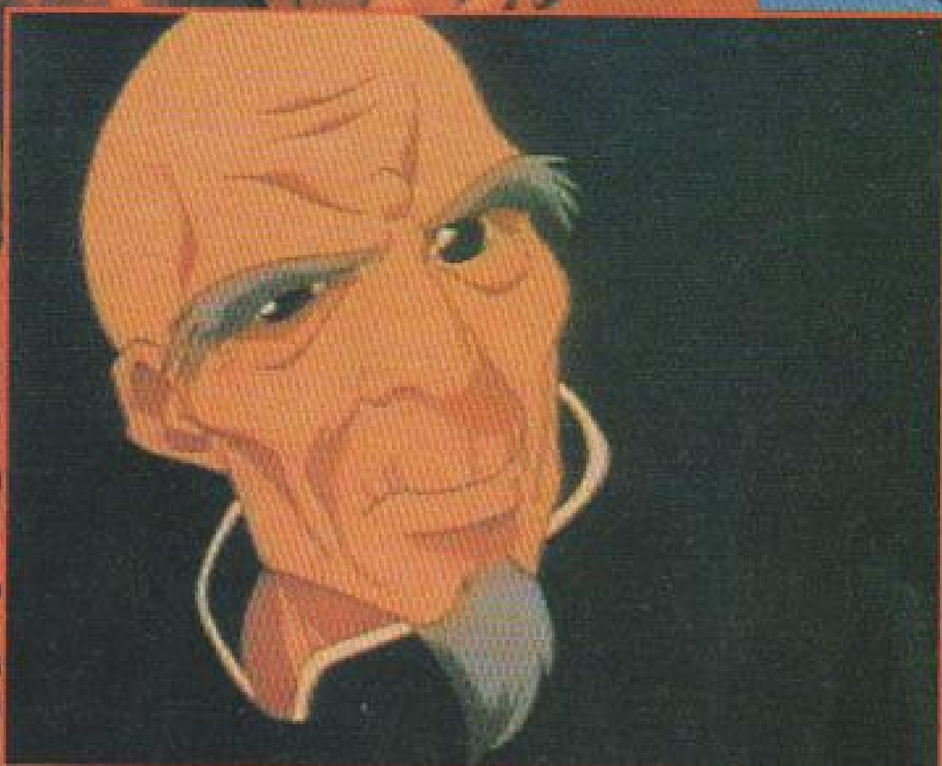






Cyber City Oedo 808 - File 1 - Virtual Death
Produkcja: © Madhouse/Japan Home Video
Dystrybucja: Manga Entertainment
Reżyseria: Yoshiaki Kawajiri
Scenariusz: Juzo Mutsuki
Chara design: Yoshiaki Kawajiri
Czas: 48 minut
Dozwolone: 15 lat











Konnichwa dla wszystkich fanów nieśmiertelnego „Street Fightera". Dzisiaj rzecz standardowa (kolejne trzy odcinki serii telewizyjnej), a także mały bonus na koniec.

„Street Fighter II Victory" to seria telewizyjna składająca się z 29 odcinków, które były premierowo emitowane w japońskiej telewizji od 10 kwietnia 1995 roku, aż do 27 listopada tegoż roku. Historia tu przedstawiona swoją chronologią znacznie wyprzedza zdarzenia dziejące się w kinowej wersji „Street Fighter II The Movie". Wszyscy bohaterowie są znacznie młodsi, co jednak nie powinno specjalnie przeszkadzać tym, którzy przyzwyczaili się już do „standardowych" designów postaci. Za całą serię - od początku do końca - odpowiedzialny był Gisaburo Sugii, legenda japońskiej animacji, który również był reżyserem „SF II The Movie". Po resztę informacji zapraszam już do lutowego numeru „Kawaii" (nr 7).

CZĘŚĆ CZWARTA: LATAJĄCE WĘŻE

Gwoli przypomnienia: w odcinku trzecim Ryu, Ken i Chun-Li lekkomyślnie wybrali się do „uroczego" zakątku Hongkongu, gdzie odwiedzili Fortecę Dziewięciu Smoków (nazwa japońska: „Kyuryûjô„), gdzie co wieczór odbywają się walki. Rzuconą z ringu rękawicę podjął Ryu, który w szybkim tempie pobił championów wieczoru w Kyuryûjô i okazał się najlepszym fighterem w ringu. Tym samym poważnie została naruszona reputacja lokalnego kacyka zbierającego profity z nielegalnych walk na pieniądze. Odcinek czwarty to początek szalonej ucieczki, będącej niemal dokładną kopią świetnego filmu (będącego już klasyką gatunku) „Wojownicy" Waltera Hilla. Część „Latające węże" ma niemal dokładnie ten sam klimat zdarzeń rozgrywających się na granicy snu i jawy, dziejących się po nocy w zdemolowanej okolicy. Ale przejdźmy do sedna sprawy. Ponieważ na nasze trio została wydana kara śmierci, dlatego też jedyną szansą na ich przetrwanie jest ucieczka z obszaru Kowloon w bardziej cywilizowane obszary, gdzie będzie można spokojnie zjeść knyszę z warzywami i wypić piwo. Żeby było zabawniej, Ken zgubił podczas ucieczki z Fortecy swój telefon komórkowy, co od razu wyeliminowało możliwość przywołania helikoptera. Tak więc, jak przytomnie zauważyła Chun-Li, wszystkim został „tylko jogging do hotelu". Niestety, od pewnego czasu ich krokiem podążały tajemnicze cienie. Szybkość tych postaci przywoływała na myśl wszystkie amerykańskie obrazy z przeznaczeniem na rynek video z wojownikami ninja w roli głównej. Chwilę później dochodzi do pierwszego ataku. Otóż nasi bohaterowie nieświadomie zapuścili się na teren gangu „Latających Węży" (w amerykańskiej wersji SF II V: gangu „Czarnych Latających Węży"). Po „Latających Wężach" w kolejce po baty ustawił się gang punków-rollkarzy z kijami hokejowymi służącymi za uzbrojenie. Tą część filmu wypełniają niemal bez przerwy bardzo efektowne walki z członkami gangów. Kiedy się już wydaje, że Ryu, Ken i Chun-Li bezpiecznie znajdą się poza terenem Kowloon, na przeszkodzie staje im jeszcze miejscowy cappo di tutti z dwójką przerośniętych basiorów (będących genetycznym cudem nowoczesnej nauki: pierwsi w historii bracia syjamscy wyhodowani na siłowni). Z opresji ratuje ich miejscowy szef policji i - zupełnie przypadkiem - ojciec Chun-Li. Końcówka odcinka czwartego to również pierwszy popis Chun, która zaprezentowała swoje „firmowe" kopnięcie - „Młoda Noga".



CZĘŚĆ PIĄTA: KEN UDAJE GWIAZDORA FILMOWEGO

Zbieg okoliczności (czy jednak aby na pewno?) spowodował, że uczniem w dôjô ojca Chun-Li i zarazem jej bliskim przyjacielem, jest nowy gwiazdor filmów akcji w Hongkongu - Fei Long. Był on dzieckiem ulicy urodzonym i wychowanym według niepisanego kodeksu zaułków w Hongkongu. Pewnego dnia wstąpił do dôjô „Dô-rai" prowadzonego przez ojca Chun-Li i zafascynował się światem wschodnich sztuk walki. Po pewnym czasie, kiedy to rozsławiał na całym świecie swe imię jako Street Fighter, został zaangażowany na głównego bohatera do filmu i niespodziewanie szybko zrobił karierę gwiazdy w filmowym światku Hongkongu. Szczególną popularnością cieszył się głównie ze względu na duże podobieństwo do legendarnego już Małego Smoka - Bruce'a Lee, a jego ostre, szybkie i piękne ruchy zjednały mu całe rzesze oddanych fanów.



Tak więc Chun-Li postanowiła zawieźć Kena i Ryu na teren wytwórni filmowej, gdzie akurat trwały zdjęcia do najnowszej produkcji z udziałem Fei Longa. W tym samy czasie ojciec Chun pły-









nie na akcję przeciwko bossom narkotykowym do zatoki. Okazuje się jednak, że żaglowiec przycumowany na redzie to pułapka z bombą zegarową ustawioną na 15 sekund. Ogromny wybuch rozerwał żaglowiec na drobne kawałki, a mewy nie pojawiły się w okolicy podobno jeszcze przez cały miesiąc.

Plan zdjęciowy w tym dniu ustawiony był w Ogrodzie Tygrysa. Ponieważ jest to pierwsza tak duża rola Fei Longa w filmie o bardzo dużym budżecie (jak na warunki w Hongkongu), tak więc jest on bardzo podekscytowany i zarazem niezdrowo naładowany adrenaliną. Niemal non-stop dochodzi do kłótni z reżyserem i statystami, którzy tylko markują ciosy (co wg. Fei Longa jest rzeczą karygodną). W takich to okolicznościach Fei Long poznaje Ryu i Kena, co wcale nie pomogło im w zawarciu przyjaznych stosunków. Dumnego Fei Longa jeszcze dodatkowo rozdrażniła opowieść Chun-Li o dokonaniach dwójki przyjaciół w Fortecy Dziewięciu Smoków. Ponieważ stali kaskaderzy z ekipy filmowców chwilowo nie chcieli już grać z Fei Longiem, dlatego też zaproponował on Kenowi odwalenie czarnej roboty statysty (w myśl zasady: „Murzyn zrobił swoje...."). Ponieważ Kenowi było wszystko jedno („Kim mam być: Batmanem, czy potworem z jeziora?"), szybko więc dochodzi do pierwszego klapsu. Niestety - trafiła kosa na kamień. Prosta z pozoru scena przybiera postać regularnej bijatyki, w wyniku czego dochodzi do poważnych zniszczeń w wynajętym ogrodzie. Ken i Fei Long mają jednak nadzieję, że kiedyś przyjdzie im jeszcze stanąć ponownie do pojedynku.

CZĘŚĆ SZÓSTA: PRZEBUDZENIE „HADO"

Limuzyna prosto z wytwórni udała się do ogromnego centrum handlowego.
W końcu ze Złotej karty kredytowej należało zrobić jakiś użytek, no nie? Tam też dochodzi do bardzo ważnego wydarzenia w całej serii, wydarzenia o znaczeniu przełomowym: Ryu poznaje koło domu towarowego niepozornego staruszka cierpiącego na bóle mięśnia sercowego. Ryu pomaga mu więc w wyjściu na zewnątrz, gdzie staruszek przy pomocy dziwnej energii uzdrawia sam siebie.

Kim jest ów tajemniczy staruszek? Jego prawdziwym imię to Rôjin. Jednak na co dzień prowadzi on herbaciarnię pod imieniem Yo Sen-Kai. Kiedy tylko Ryu i Rôjin znaleźli się w herbaciarni, starzec opowiedział mu tajemniczą historię o mistrzu władającym energią Hado, która jest zapisana w Księgach. W herbaciarni Ryu nauczył się podstaw techniki „Falującej Pięści" (lub też tłumacząc dosłownie z japońskiego: „Falującego Ciosu Kenpō„). Droga do opanowania tej techniki jest bardzo długa i żmudna. Pierwszy trening pod okiem Rôjina ograniczył się do półgodzinnego stania w bezruchu. Cała tajemnica Hado polega na uformowaniu kuli energii w przestrzeni, która ma przepływać przez osobę ją generującą.

Po tym tajemniczym i nieoczekiwanym spotkaniu, Ryu powraca do dôjô ojca Chun-Li. Tam okazuje się, że Chun też ćwiczy sztuki walki i jest ponadto zastępcą trenera (w wieku 15 lat). Koniec odcinka wieńczy wezwanie z policji dla ojca Chun-Li. Powoli zacieśniają się też macki żądnego zemsty gangu.

KONKLUZJA

Swoje zdanie o całej serii wyjawiłem już w lutowym „Kawaii", dlatego też nie chciałbym się specjalnie powtarzać. „Street Fighter II Victory" to w moim prywatnym rankingu obecnie najlepsza seria anime z cyklu „filmów akcji/karate" dostępna na rynku. Inne, takie jak np. „Battle Arena Toshinden" czy też „Fatal Fury" stoją poniżej poziomu wyznaczonego przez „Street Fightera". Na uwagę zasługuje jedynie „Fatal Fury Motion Picture", ale nim zajmiemy się przy innej okazji. Druga kaseta na zakończenie zawiera jeszcze stary temat przewodni i piosenkę w zupełnie nowych aranżacjach, co powoduje uczucie świeżości. Podobnie rzecz wygląda z klipem początkowym, który trzyma się doskonale całego klimatu „Street Fightera".

Warto jeszcze dwa zdania powiedzieć o designie postaci, który to część fanów w uporem godnym lepszej sprawy stara się porównać z projektami postaci ze „Street Fighter II The Movie". Otóż spotkałem się z opiniami, że w kinowej wersji designy nie były mangowymi projektami i przez to film ten powinien być dyskryminowany przez ortodoksyjnych fanów. Według tych samych „masterów", „Street Fighter II Victory" już leciutko poprawia profil całej serii, ale nadal nie jest to seria w pełni japońska. No cóż... no comments.

BONUS - POPRAWIONY ŻYCIORYS BALROGA

W moje łapki wpadło doskonałe tłumaczenie życiorysów postaci z artbooka w całości poświęconego „Street Fighterowi" (a zwłaszcza jego wersji telewizyjnej). Otóż wersja przeszłości Balroga była tam tak niesamowita, że nietaktem z mojej strony byłoby zatrzymanie jej wyłącznie dla siebie. Gwoli rozjaśnienia sprawy dla mniej wtajemniczonych, japoński Balrog to po prostu amerykański Vega (to ten pan z maską na twarzy i ostrzami a'la Freddy Krueger na ręce).

I to tyle na dzisiaj. Do zobaczenia.

Mr.Gato

Balrog - właściwe imię to Balrog Fabio La Seruda. 17 lat. Historia rodu La Seruda sięga aż 900 lat. W XII wieku byli słynną, arystokratyczną rodziną, której pozwolono dziedziczyć tytuł królewski. To wyklęty ród, w którym i dziadek i ojciec Balroga przez dwa lata prowadzili kłótnie i wojny o spadek. W wyniku mrocznej intrygi obaj stali się ofiarami otrucia. Dumna ze swej nieziemskiej urody matka Balroga - Maria La Seruda, po tym jak otruto jej męża zamykała się na całe dnie w mrocznej komnacie. Straciła całkowicie zaufanie w stosunku do innych ludzi i skoncentrowała wszystkie swoje uczucia na pielęgnowaniu nienormalnej (bo wynikającej z nienawiści do zewnętrznego świata) miłości do swojego syna - Balroga. Balrog, który kocha swoją matkę do szaleństwa, ma na jej punkcie kompleks (kompleks Edypa). Jest on jednocześnie bezwzględny i nieczuły. Posiada zimny jak lód, brutalny i okrutny charakter, u podłoża którego tkwi krańcowy narcyzm.







Tytuł: STREET FIGHTER II VICTORY
Produkcja: ©1994 Capcom/Group
Yomiuri Telecasting Corp. - Amuse
Dystrybucja: Dynamic Visions
Reżyseria: Gisaburo Sugii
Scenariusz: Gisaburo Sugii
Chara design: Akira Kano
Część: 4, 5, 6
Czas: 3x25 minut
Dozwolone: bez ograniczeń

TOKYO BABYLON











Mroczne kino sensacyjne, seryjni mordercy, ponadnaturalne moce, twardzi policjanci - ostatnio taki schemat stał się zbyt modny. Ze względu na stosunkowo łatwy sposób stworzenia czegoś mrocznego jest ten temat przerabiany w każdej niemal dziedzinie, która może się sprzedać, począwszy od książek, poprzez seriale telewizyjne, aż po filmy kinowe. O ile kiedyś nadzwyczaj wielkie wrażenie robiły i zresztą nadal robią próby między innymi Ridleya Scotta, o tyle dzisiejsze produkcje korzystając bezczelnie z biblioteki mistrzów, doszczętnie komercjalizują kino akcji. Nawet Davida Lyncha w Zagubionej Autostradzie pachnący dolarami wicher rzucił w stronę modnej teraz niezrozumiałości. Co młodzież nie zrozumie, uzna za głębokie i artystyczne. Identyczna sytuacja ma miejsce oczywiście w anime, gdzie spora część rynku goniąc za świeżym groszem wypluwa z siebie ogromne ilości kiczowatej chały, bo jak wszyscy wiedzą chała sprzedaje się najlepiej. Gdzieś na polu mrocznej sensacji jest też Tokyo Babylon, film stworzony przez grupę CLAMP odpowiedzialną między innymi za opisywaną już u nas mangę X i RG Veda (mających wraz z omawianym tutaj produktem wątki wspólne). Skoro więc z taką łatwością można stworzyć mroczny klimat, a przynajmniej dzisiejszy „mroczny klimat na sprzedaż" (a z pewnością jest to łatwiejsze niż stworzenie, na przykład czegoś śmiesznego, wystarczy jedynie porozlewać trochę krwi nie popisując się zbyt wyobraźnią) należałoby założyć, że Tokyo Babylon powinien wnieść do gatunku coś nowego, bo w przeciwnym razie stanie się kolejną nic niewartą kalką istniejących już od dawna konwencji. Zobaczmy czy mu się to udało.



Głównymi bohaterami filmu są: Subaru, jego bliźniaczka Hokuto i ich przyjaciel Seishirou Sakurazuka. Subaru jest trzynastym przedstawicielem klanu Sumeragi, stał się nim w wieku szesnastu lat. Klan ten zajmuje się magią i za jej pomocą odprawia niechciane na ziemi duchy tam, gdzie ich miejsce. Subaru jest teraz najlepszym egzorcystą w Japonii. Nie ma rodziców, jego i siostrę wychowała babcia, od której po szesnastu latach rodzeństwo odeszło by zamieszkać samemu. Hokuto ma całkiem inny stosunek do życia niż jej brat, podczas gdy on poświęca czas na przemyślenia, ona woli gotować i się stroić. O wiele bardziej mroczną



postacią jest Sheishirou, jest on starszym przyjacielem rodzeństwa, poznał Subaru w pociągu, gdzie znalazł go rannego, po jednej z walk. Sheishirou oprócz udzielania pomocy bliźniakom ma też swą własną tajemnicę, należy do klanu morderców zabijających swe ofiary za pomocą tajemnych zaklęć. Przez cały czas trwania historii łączy go z Subaru osobliwy zakład.

Akcja rozgrywa się w niedalekiej przyszłości, w Tokio. Zdegenerowane miasto stało się siedzibą przestępstwa, gwałtu i zepsucia. Mnóstwo tam podstępnych sekt religijnych, szalonych, sadystycznych morderców i oczywiście twardych, zmęczonych swą pracą policjantów. W tak mrocznym miejscu mieszka Subaru, chłopak obdarzony przez naturę niezwykłą mocą psychiczną. Film rozpoczyna się sceną dokonania mordu na młodej kobiecie przez fanatycznego zabójcę. Zbrodnia ma miejsce w metrze, gdzie w jednym z wagonów jedzie również Subaru. Chłopak widząc rozgrywającą się tragedię próbuje posługując się swą mocą zapobiec morderstwu. Nie udaje mu się, w wyniku czego zabójca ucieka przez okno, natomiast kobieta zostaje na miejscu leżąc w kałuży krwi, bez oznak życia. W metrze wkrótce zjawia się policja, a z nią współpracująca z prawem Mirei Hidaka. Mirei, podobnie jak Subaru, posiada psychiczną moc, lecz gdy moc Subaru ma charakter w głównej mierze bitewny i polega między innymi na tworzeniu fantomów, moc Mirei ma naturę mniej gwałtowną, widzi ona przeszłość przedmiotów lub wydarzeń z nimi związanych. W ten sposób, dotykając ściany wagonu w którym zostało popełnione morderstwo, jest świadkiem zaszłej tam zbrodni i może pomóc w zidentyfikowaniu sprawcy. Hidaka w jednej z roz-











mów wyznaje jednak, że bardziej od pomocy policji zależy jej na rodzinach i znajomych ofiar, którzy za wszelką cenę zawsze chcą wiedzieć, co tak naprawdę spotkało ich bliskich. Subaru coraz bardziej poznaje Mirei podczas śledztwa i coraz bardziej zaczyna się nią interesować, głównie ze względu na jej osobliwą moc. Wraz z przyjaciółmi zaczyna sobie zdawać sprawę przez jakie cierpienia musi przechodzić Mirei, przez cały czas spotykając się ze śmiercią. Gdyby widziała te nieszczęścia, które mają zdarzyć się w przyszłości, mogłaby spróbować im zapobiec, lecz ona jest w stanie zobaczyć tylko to co już się zdarzyło, więc



przeżywa kolejne morderstwa ze świadomością niemożności udzielenia nawet najmniejszej pomocy ofiarom. Właśnie dlatego, by obronić się przed zalaniem ze wszystkich stron wspomnieniami, musi nosić rękawiczki. Subaru poznaje też przypadkiem mężczyznę o podobnych zdolnościach co Hidaka, jego pasją jest zbieranie małych kamieni pozostałych po murach zburzonych budynków. Mówi, że znajduje w nich przeszłość mieszkających tam ludzi, ich radości i zmartwienia. Jak się okazuje, on również widzi wspomnienia związane z przedmiotami za pomocą swych palców. W międzyczasie morderca z metra dokonuje kolejnego zabójstwa, tym razem na starszej kobiecie. Subaru i Mirei udają się na miejsce zbrodni od razu gdy się o niej dowiadują. Po przybyciu dziewczyna szybko orientuje się, że ofiarą jest jej matka, którą jeszcze niedawno żegnała na przystanku metra. Policjant prowadzący śledztwo jednocześnie jest coraz bliżej odkrycia tożsamości mordercy, kojarzy go on z przypadkiem, z którym zetknął się dawno temu. Była to sprawa, w której młody chłopiec, będący jeszcze dzieckiem, spowodował śmierć swej siostry. Zrobił to nieświadomie, ale wydarzenie to odcisnęło głębokie piętno na jego osobie. Gdy był już starszy, na jednym z przesłuchań prowadzonych przez tego samego policjanta, który teraz zajmuje się zabójstwami w metrze, sprowadził śmierć każdego człowieka do pojęcia gry. Ta historia nie dając spokoju policjantowi sprawia, że łączy on postać tamtego chłopca ze współczesnym mordercą. Dalej już akcja nabiera tempa kierując się ku oczywistemu i banalnemu zakończeniu.







Tokyo Babylon został narysowany całkiem przyzwoicie. Reprezentuje modernistyczny styl w mandze, dużo tu kantów, ostrych kanciastych kresek, mało zaokrągleń. Bardzo chude, rysowane według CLAMPa postacie, często z wydłużonymi nogami i szerokimi klatkami piersiowymi, mają charakterystyczny kształt oczu i zazwyczaj strapiony wyraz twarzy. Niepokojące tła już w czołówce filmu tworzą sugestywny klimat. Najciekawszą jednak częścią strony graficznej są ubrania noszone przez niektóre postacie, długie, przylegające do chudych ciał płaszcze, hiszpańskie kapelusze z płaskim rondem, pozawieszane na szyjach wielkie krzyże, niektóre kreacje są prawdziwie wizjonerskie. Jeśli będzie miało to jakiekolwiek znaczenie wspomnę jeszcze o okładce kasety, pomimo, że pozornie jest ona namalowana bez większych błędów nie ma nic wspólnego z japońskim rysunkiem, a należałoby się spodziewać po okładce anime wykonania w stylu manga; ta ilustracja kieruje się raczej w stronę kiczowatych okładek płyt heavy metalowych. Jednocześnie żadne poważniejsze błędy w animacji nie rzucają się w oczy podczas oglądania filmu, zwłaszcza, że towarzyszy widzowi porządna muzyka, udanie buduje ciekawy klimat, jest dość wolna i ponura. Dobrze, że twórcy nie zdecydowali się na użycie w czołówce ani w końcówce żadnych utworów wokalnych, które może i pasują do niektórych komedii i romansów, lecz w większości





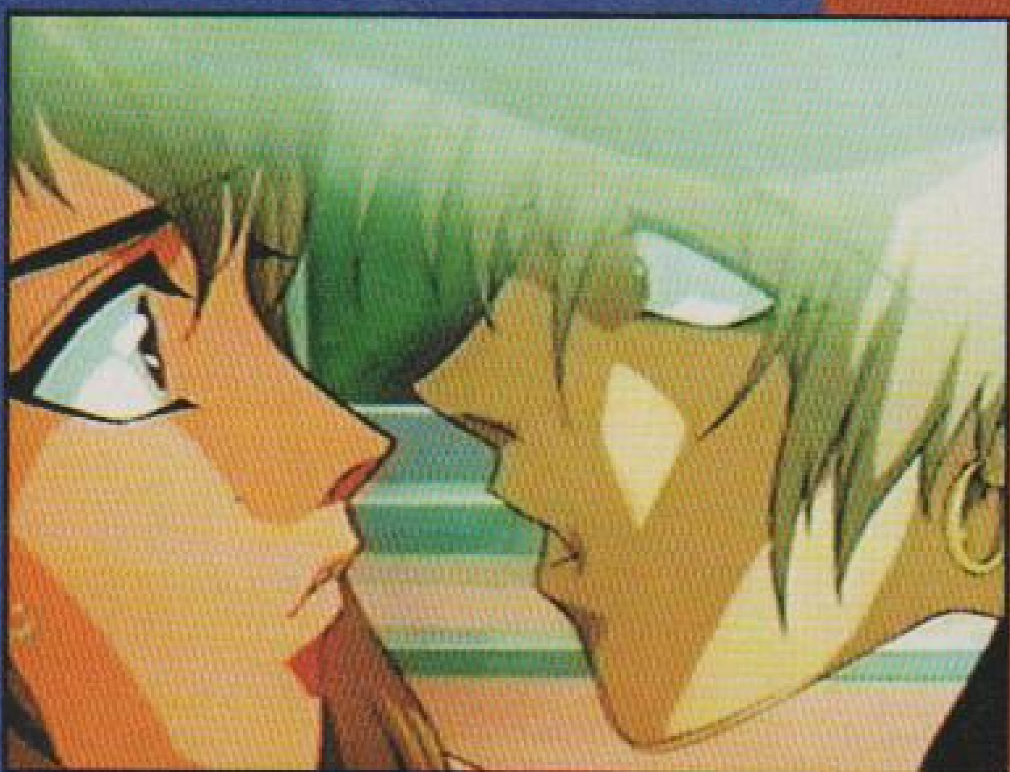










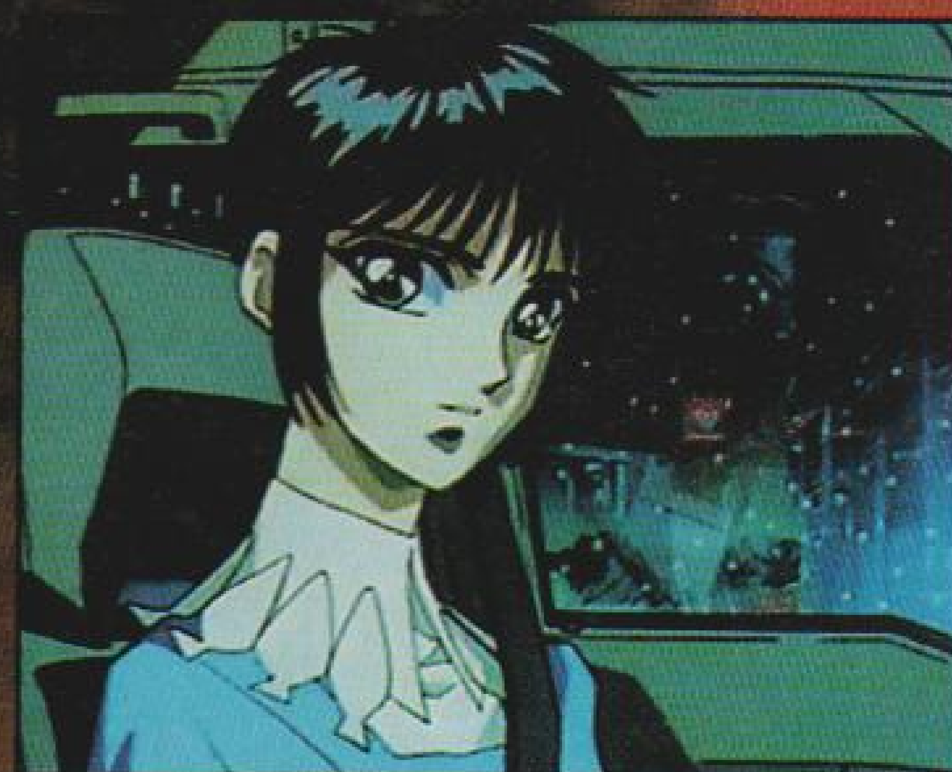


przypadków uczuciowe japońskie głosy śpiewające o „sile miłości" (najczęstszy temat) wpływają fatalnie na odbiór filmu. Tokyo Babylon nie ma jednak tego problemu, dzięki czemu bez większych trudności tworzy wyrazisty, „zmęczony" klimat.

Wykonaniu nie mam wiele do zarzucenia, co innego z treścią. Doszedłem ostatnio do wniosku, że strasznie nie lubię współczesnego kina akcji, zraziła mnie do niego większość hollywoodzkich produkcji. W latach dziewięćdziesiątych oprócz stricte kryminalnego filmu The Usual Suspects i paru istniejących jedynie na polu formy ujmujących widowiskach (Dracula, Urodzeni Mordercy, etc.) nikt nie zdołał nakręcić nic znaczącego, powstają w tym temacie same wtórne i żenujące wygłupy tworząc z dziedziny pośmiewisko. Podobnie jest w anime, za wyjątkiem paru wszystkim znanych przebojów, filmów takich jak Patlabor 2 i kilku innych reszta kina akcji to idiotyczna dziecinada. „Pędząca" w każdym anime akcja zmuszająca widza do oglądania w kółko tych samych scen nudzi do reszty, (ech, z jaką radością przywitałbym w japanimation



próbę chociażby naśladowania Milczenia Bergmana) na dodatek często po brzegi wypełniona jest wykonaną po japońsku irytującą płycizną najtańszych amerykańskich seriali i mydlanych oper. Spójrzmy prawdzie w oczy, w anime jest pewna część filmów reprezentujących wyższy do innych poziom, lecz większość produkcji to nic nie warty kicz, bajeczki, co z kolei jest zjawiskiem jak najbardziej naturalnym we wszystkich dziedzinach rozrywki, przecież trzeba na czymś zarabiać. Tokyo Babylon również nie wystrzegł się niepożądanej dziecinady, na przykład w jednej ze scen Hidoku, jej brat i ich przyjaciel spotykają dorosłego mężczyznę grzebiącego się w gruzach, „Co pan robi?"- pyta się Hidoku, „Zbieram kamienie pozostałe po zburzonych budynkach, chcesz zobaczyć jaką kolekcję mam w domu?"- odpowiada, po czym wszyscy udają się do jego mieszkania, on staje się natychmiast ich przyjacielem, a przed końcem filmu zdąży jeszcze komuś uratować życie, trochę to naiwne, zwłaszcza, że film dozwolony jest od lat osiemnastu. Również sama końcówka filmu, czyli finałowa akcja, całkowicie nasączona została tanią konwencją i siłą rzeczy nie jest w stanie wzbudzić choćby najmniejszych emocji widza. Jeżeli tak prezentuje się większość przeznaczonych dla dorosłych anime (a jestem prawie pewien, że tak jest w istocie) nie należy się dziwić, że japońska animacja uznawana jest przez Waszych rodziców i sklepikarzy za dziecinne bajeczki. Animacja mechanicznie kojarzy się z bajkami, tak więc dziecinność jest moim zdaniem największym wrogiem zagrażającym reputacji anime i mangi, niestety jest ona jednocześnie prawdopodobnie jednym z czynników najefektywniej wpływającym na profity wynoszone z tej dziedziny przez producentów, nie radzę więc liczyć na nagłe lub nawet jakiekolwiek oświecenie ogółu i zwrócenie jego uwagi na poważniejsze produkcje (przez „poważniejsze" rozumiem reprezentujące wyższy niż przeciętny poziom, np. Ranma 1/2). Tak czy siak, Tokyo Babylon jest o kilka razy lepszy od większości OAV jakie ostatnio widziałem, film przez pierwsze pół godziny porusza się dosyć ciekawym torem, nad wartką akcją przeważają rozmowy i przemyślenia, to bardzo dobrze, końcowy porachunek z mordercą choć konieczny, nieco psuje jednak ogólne wrażenie, ale i tak opowieść pozostaje na pewien czas w pamięci. Oczywiście całość nie wychodzi prawie wcale ponad kanon, lecz posiada charakterystyczny dla CLAMPa klimat i można też natrafić na kilka ciekawych pomysłów, zmarnowanych co prawda, ale i tak ciekawych. Na przykład,



w pewnym momencie Subaru zaczyna zastanawiać się, co by odczuło dwoje ludzi takich jak Mirei i mężczyzna zbierający kamienie, odczytujących przeszłość przedmiotów za pomocą palców, gdyby spotkali się i dotknęli nawzajem. Pomysł ten został zrealizowany w późniejszej części filmu, ale skończyło się jedynie na króciutkiej retrospekcji, wcześniejsze przemyślenia nie zostały rozwinięte, tak jak i kilka innych, podejrzewam, przypadkowych olśnień. Lecz cóż, w końcu to zwykłe OAV, zrealizowane jest dosyć zręcznie, wielu rażących wad nie ma i prawdę mówiąc ten właśnie brak typowych błędów jest największą zaletą filmu. Oglądnąć można. Do widzenia.

Profuzjusz





Tytuł: Tokyo Babylon
Produkcja: Manga Entertaiment Ltd.
Dystrybucja: Manga Video
Reżyseria: Koichi Chiaki
Scenariusz: Hiroaki Jinno
Chara Design: Kumiko Takahashi
Czas: 53
Dozwolone: 18

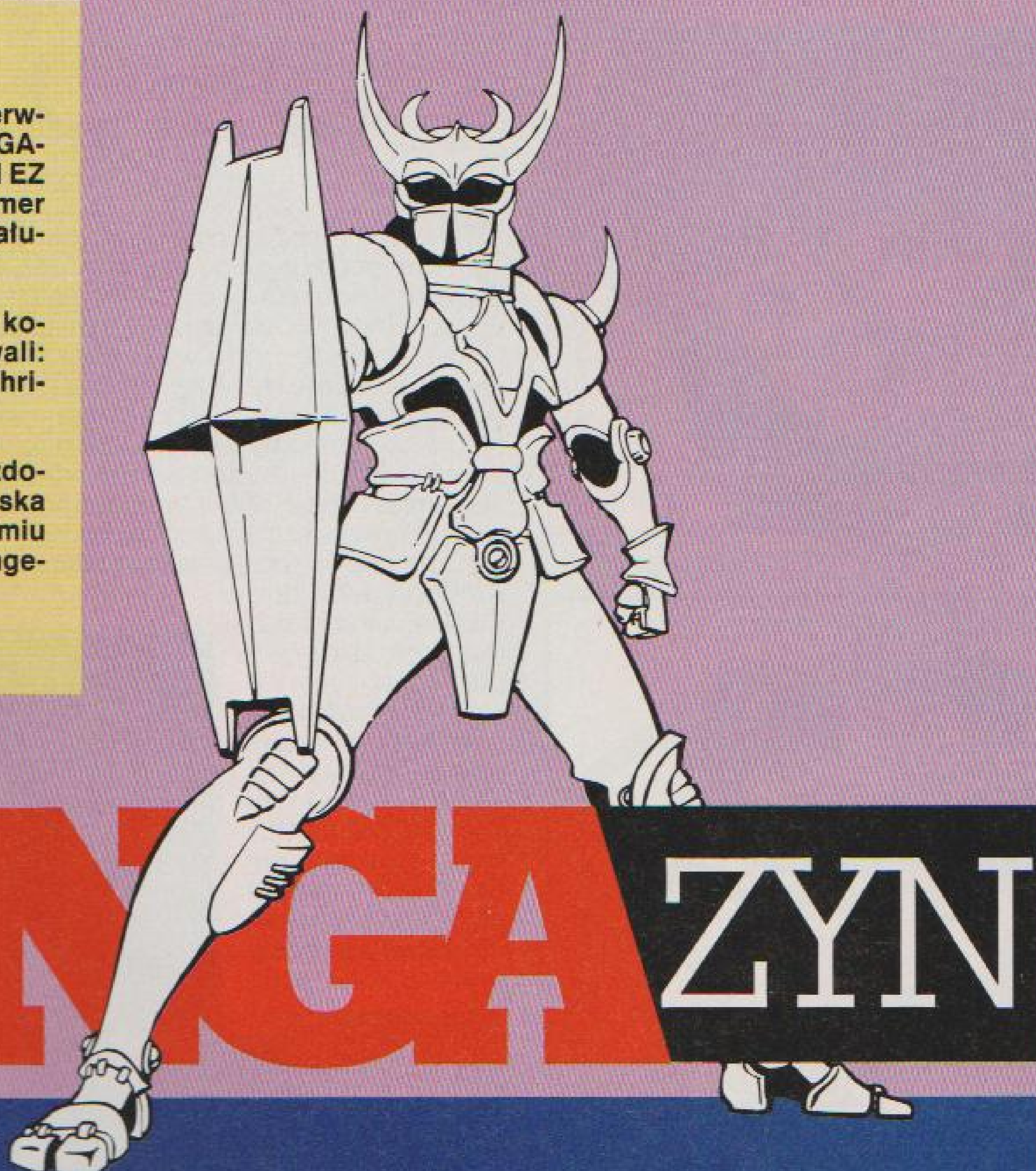
INFORMACJA SPECJALNA

W dniu 18 marca 1998 roku odbyło się pierwsze losowanie numerowanych ankiet MANGAZYNU. Nagroda główna - model robota GUN EZ z serialu "Gundam" - przypadła na los numer 084, którego posiadaczem jest Wojciech Kałuża z Cieszyna. Gratulujemy!

Dwie równorzędne nagrody pocieszenia - komiksy SHONEN THUNDER "R" - wylosowali: Klemens Więckowski z Sanoka (nr 075) i Christian Klucznik z Warszawy (nr 171).

Nagrodę specjalną, za pracę włożoną w ozdobienie ankiety, otrzymuje Dorota Janiszewska z Gdyni (nr 098). Nagrodą jest pakiet siedmiu trading cards z serialu Neon Genesis Evangelion.

Następne losowanie za miesiąc.



MANGAZYN

Integraal Multimedia s.c.

Biuro Handlowe, ul. Grottgera 9 m. 3, 00-785 Warszawa, tel./fax: (22) 6512544, tel. (602) 256658, e-mail: mangazyn@integraal.com.pl

今提案中：
－日本一番漫画家のオリジナルまんが
（「エヴァンジェリオン」「マクロス」
「ああ！女神さま」「らんま１／２」「SAINT星矢」
－まんが雑誌（少年ジャンプ、少年チャンピオン
少年マガジン）
－まんが・アニメ　ポスター（セーラームーン、
ドラゴン ボール）
－アルバム　（日本アニメについて。。。
漫画家の作品について。。。など）
－ガレージキット、モデル
－日本について本（例えば：ここにしかない
NITOBE INAZO の「武士道」）
－そして、何でも日本歴史・日本文化に関するもの
ぐずぐずしないでね！！
すべてのまんが・コミックスの集会に参加している！
通信販売も行なっている！

Oferujemy:

- oryginalne komiksy japońskie najlepszych rysowników ("Neon Genesis Evangelion", "A-a, Megamisama!", "Macross", "Ranma 1/2", "Saint Seiya", "Dragon Quest";
- czasopisma ("Shonen Jump", "Shonen Champion", "Shonen Magazine");
- plakaty ("Sailor Moon", "Dragon Ball");
- albumy;
- modele;
- książki (tylko u nas dostaniesz "Bushido" Inazo Nitobe);
- oraz praktycznie wszystko, co dotyczy kultury i historii Japonii!

Nie zwlekaj! Jesteśmy na wszystkich konwentach komiksowych, prowadzimy też sprzedaż wysyłkową.

日本まんが古本店

☎ (22) 六五一二五四四

もうすぐ。。。まんが専門店を開店。。。！！！

A już niedługo... otwarcie sklepu w Warszawie!

VIDEO GIRLS



MOEMI

Zacznę może trochę przewrotnie, może trochę odbiegając od tematu. Otóż, wiecie czy nie wiecie, spece od nauki zajmującej się budową ludzkiego ciała, jego umięśnieniem, proporcjami, wymiarami itd., wyróżniają wśród kobiet dwa podstawowe typy: pykniczki i leptosomiczki. Według nich, te pierwsze (zaliczane również do typu śródziemnomorskiego) charakteryzują się wąskimi ramionami, szerokimi biodrami. Kobiety pykniczki mają obfite, proporcjonalne, typowo kobiece kształty. Natomiast kobiety leptosemiczki (inaczej: asteniczki) mają wąskie ramiona i biodra, płaskie piersi i wrażliwą skórę. Są szczupłe (bynajmniej nie cierpią na żadne dolegliwości związane z tuszą, nie wspominając o modnym ostatnio cellulit (!) - może dlatego nie straszne im radości płynące z kucharzenia, nawet z konsumowania produktów swoich kulinarnych fantazji.



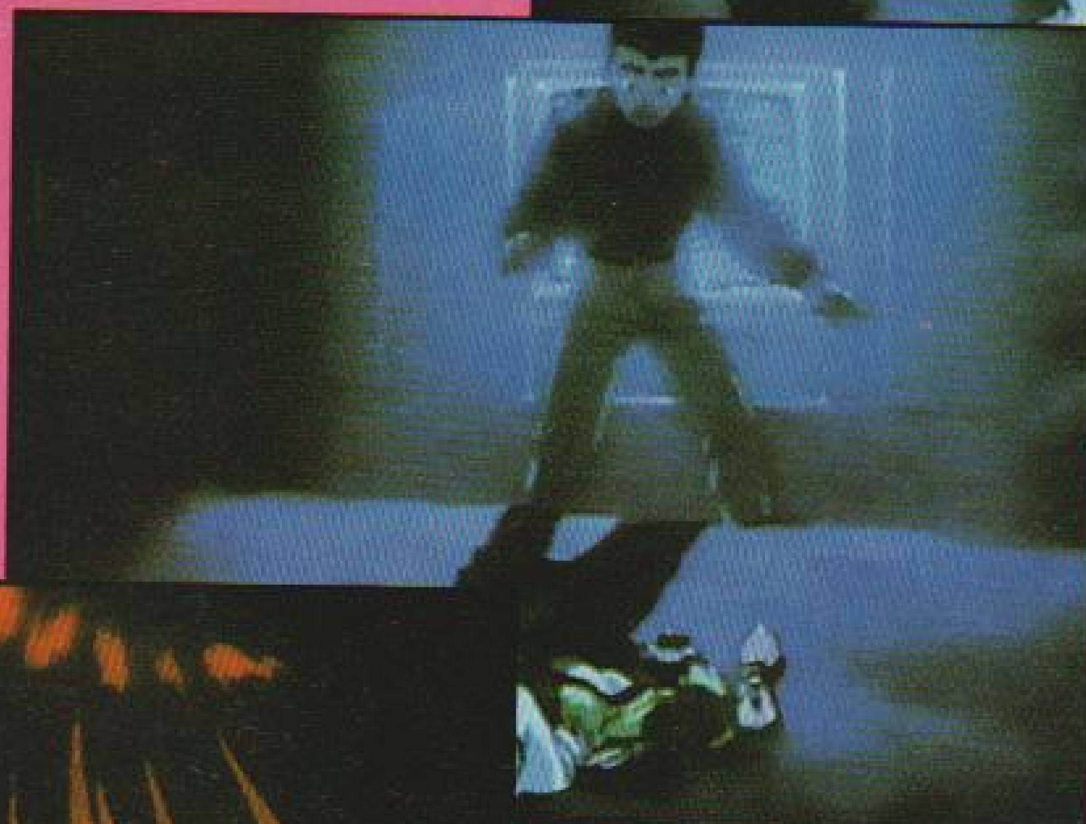


Przerywając ten naukowy traktat i powracając na Ziemię (raczej do interesującej nas dziś anime), w „Video girl Ai" mamy do czynienia z kobietami (dziewczynami), którym to przyglądając się obiektywnie (nawet nie tak uważnie i nie nazbyt natarczywie jak zazwyczaj), stwierdzamy już po minucie, że twórca ich designu miał wiele wspólnego z powyższą klasyfikacją. Nie chcę uogólniać i zapuścić się w rozważaniach zbyt daleko, jednak - ogólnie rzecz ujmując - znakomita większość kawaii panienek z japońskich kreskówek idealnie odzwierciedla typ leptosemiczny. I coś w tym musi być. Z psychologicznego punktu widzenia - na pewno. Wiele dziewczyn, szczególnie wrażliwych i słabszego charakteru, patrząc na mango-we girls nabawić się może bulimii, anoreksji, w najlepszym wypadku kompleksów. Co do brzydkiej płci (coraz częściej spotykam się z takimi opiniami) - jest im wszystko jedno (tere fere!). Według nich kobieta „może być nawet puszysta", „nie pogniewam się, jak „siłowo" mi dorówna", „lepiej, żeby miała tu i tam, niż żeby była koścista i płaska jak decha"... Jednak, gdyby mieli wybierać, typują panienki z dzisiejszych żurnali (o, podli, nikczemni obłudnicy!), które wabią ich ponętnymi „płaszczyznami" i „pionami" i okrzyknięte są przez nich dzisiejszymi kobiecymi wzorami piękna i idealnego sposobu życia. Dziewczyny z kreskówek osadzone są w tych kanonach, niezależnie od swojego biologicznego wieku. Biedne Japonki, co one mają dopiero począć, przecież w jeszcze większym stopniu (wzrost, „skośności") odbiegają od tych lansowanych wzorów... Trzeba przyznać, że twórcy anime i mangi (ich męska część) przejawiają niezwykłą wytrwałość w kreowaniu designów kobiecych postaci. Skąd taka konsekwencja? Chwała im, wielkie dzięki za składanie wiecznych pokłonów ideałom i przypominanie nam, jak mamy wyglądać. Kiedy jednak ujrzymy „normalność", okrągłość, kobiecość na ekranie?















Po obejrzeniu „Video Girl Ai" przyznaję, że chociaż w niewielkim stopniu, a jednak coś drgnęło! Nie wiem, czy twórcy tej anime zdają sobie sprawę, ale w pewien sposób naruszyli sacrum. W dodatku, świadomymi zabiegami. Otóż pierwszy „świadomy zabieg" polegał na „spłaszczeniu" klatki piersiowej jednej z bohaterek. Czyli doszło do profanacji sacrum - do naruszenia nietykalnych kobiecych atrybu-





tów. Mamy też w anime winnego, który ponosi całkowitą odpowiedzialność za ten stan - a raczej obrót - rzeczy. Nazywa się Yota, a jego ingerencja (całkowicie nieświadoma! Gdzież by śmiał!) w kształty video girl odbyła się podczas nieprawidłowego korzystania z gry telewizyjnej. Dziewczyna z ekranu przybyła z widocznym uszczerbkiem na urodzie i - choć bardzo rozżalona na to, że nie ma wszystkiego, co ideałom potrzeba - żyje (czas limitowany), oddycha, gotuje, ba (!), nawet ma ważną misję do spełnienia na ziemskim padole, a gra toczy się o wysoką stawkę - uczucia (niebylejakiego) mężczyzny. I może na początku wzorowo jej to nie wychodzi: gryzie ją świadomość popełnianych błędów (nie jest mechaniczną laleczką ani żadnym produktem „syntetycznym"; wyglądem, w odruchach i zachowaniu niczym nie różni się od istot ludzkich: spontaniczna, naturalna; czasami zdarzają się jej urocze potknięcia; przeważnie kieruje się babskim instynktem) i czasami przytłacza ją samokrytyka. Jest jednak dzielna, zabawna, pełna „ikry". Gotuje, zajmuje się i troszczy swoim podopiecznym Yoko. Trzeba przyznać, że od początku bardzo przejęła się swoją misją. Wkłada w nią wiele wysiłku, może nawet zbyt wiele... Przede wszystkim, pomaga rozwiązać kłopoty sercowe Yoty (czasami wbrew swoim przekonaniom) i spełnić jego najskrytsze marzenia: zjednać mu jego ukochaną - piękną, subtelną, bardzo wrażliwą, nieprzystępną Moemi...



Adaptacja mangi Masakazu Katsury o tym samym tytule osadzona jest w klimatach jak najbardziej wiosennych, romantycznych, pełnych ciepła, niespełnionych marzeń, głębokich uniesień, zmagań. Ludzkie, typowe, banalne... Być może tematycznie ma coś wspólnego z romansidłami, jednak całość opakowana i podana jest jak nigdy dotąd. Praca Takayuki Goto (twórcy rysunków z pierwszej części) i Kazuya Kise (rysunki - część druga) oraz Toru Okady, odpowiedzialnego za oprawę muzyczną, spowodowała, że produkt jest świeżutki, milutki, przyjemny w odbiorze (słuchowo i wzrokowo). W dodatku emanuje ciepłem i zaraża rzadkim dla tego gatunku anime (w końcu mamy do czynienia z nie lada dramatem miłosnym!) optymizmem i radością. W niektórych momentach zachęca do zadumy nad samym sobą, jak również nad postępowaniem bohaterów. Zatrzymując się bliżej przy postawach tych ostatnich, czy też ich złożonych i niesłychanie niejednorodnych charakterach, na pewno nie są schematyczni w zachowaniu, w stylu bycia. Ich charaktery są bardzo zgrabnie i subtelnie namalowane, a perypetie rozrysowane na całą, długą serię. Każdy z nich jest - ze wszystkimi swoimi przywarami i zaletami - indywidualnością. Pierwszą spotkaną przez nas osobą jest Yota. Później stopniowo galeria powiększa się o naszą tytułową Ai, czarującą Moemi, Takashi, rywala Yoto oraz całą szkolną gawiedź - szkolnych kumpli Yoty.



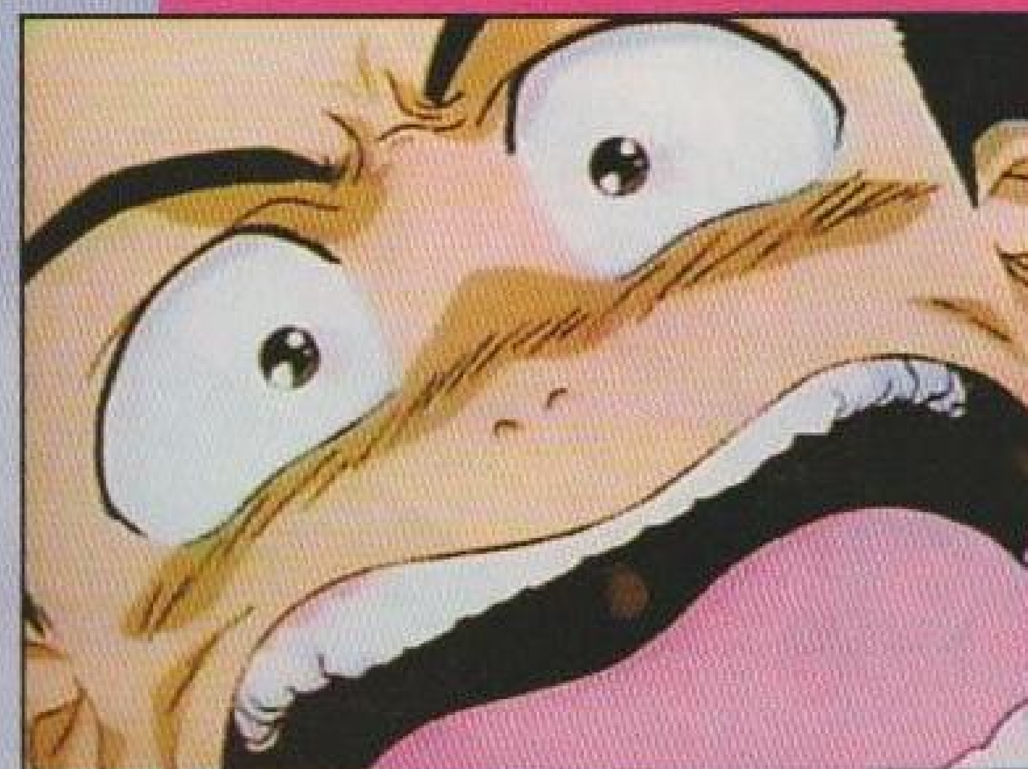
YOTA

(Yota Moteuchi) - główny bohater; ma 16 lat, jest nieśmiały, opanowany, spokojny, pełen dobrych chęci. Mieszka sam z ojcem (przeważnie nieobecnym, często w podróży; z zawodu - architekt). Często zamyka się w sobie, nie mogąc poradzić sobie z problemami i smutkami. Szczególnie doskwiera mu brak zdecydowania i ta potworna nieśmiałość, która „kasuje" go w zetknięciu z płcią przeciwną. Jest całkowicie bezradny w kontaktach z jej przedstawicielkami. Natomiast uczucie, które zawładnęło nim do reszty i ujawniło jego prawdziwą naturę, jest dla niego niczym innym jak pasmem upadków i wzlotów. Platoniczna miłość do Moemi, bo o niej mowa, paraliżuje jego zmysły. Po prostu „wpadł po uszy", w dodatku do tego stopnia, że kumple naśmiewają się z niego przy byle okazji. Samo jego imię kryje pewnego rodzaju grę słowną: po japońsku oznacza (poza tym, że jest zwykłym imieniem) „tego, który nie podoba się dziewczynom", co jest źródłem jego największych utrapień, złości oraz wpływa na jego przekonanie, iż nigdy nie odważy się wyjawić miłości Moemi.





AI AMANO

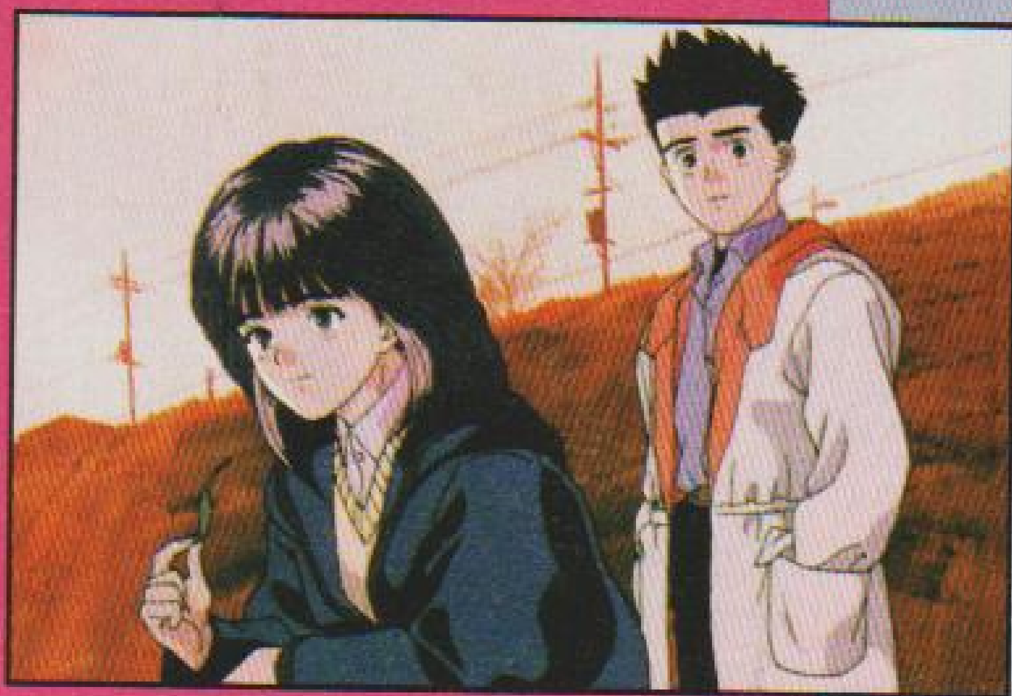




YOTA







MOEMI (Moemi Hayakawa) - obiekt westchnień Yoty, jego rówieśnica. Dla niego jest ideałem dziewczyny, ucieleśnieniem piękna, dobra, czułości (choć tej ostatniej jeszcze nie zaznał). Ma w sobie urok, jest bezinteresowna, spontaniczna i naturalna. Po prostu ma to „coś", co powaliło Yotę z nóg. Przy każdym spotkaniu chłopak peszy się, traci (resztki) odwagi i pewności siebie. Razem są w tej samej klasie, co powiększa wystarczająco olbrzymi już stres chłopca. Codzienne spotkania, możliwość obserwacji Moemi podczas wszystkich lekcji - jest to kontakt tak intensywny, że... (przecież każdy w takiej sytuacji postradałby zmysły!) Całą tę gmatwaninę uczuć i walkę o realizację marzeń komplikuje fakt, że





TAHASHI

Moemi nigdy nie wie, czego tak naprawdę chce. Sama żyje jakby oddzielona niewidzialną barierą od otaczającego ją świata. Klosz ten powoduje, że nie jest w stanie właściwie odczytać intencji bliskich jej osób. Ogólnie jest postacią wzbudzającą powszechną sympatię i zainteresowanie (szczególnie męskiej części otoczenia).



AI (Ai Amano) - video girl, ma 16 lat (jak wszyscy w tym serialu), zesłana zostaje do Yoty do ratowania go z opresji i uczynienia chłopca bardziej pewnym siebie, stanowczym. Dobroć i naturalność Yoty wzbudzają w niej zainteresowanie i być może pewne uczucie... Ale czy video girl potrafi czuć, lubić, kochać?... Jedno jest pewne: coś zacznie poważnie zakłócać realizację misji. Jednak (taki już los...) uczyni ona wszystko, aby Yota i Moemi byli razem. Jej uroda zachwyca, a jej odwaga, bezpruderyjność i jej nieodparty czar wabi jak lep wszystkich przedstawicieli brzydkiej płci.

TAHASHI (Tahashi Nimai) - piękny, przystojny młodzieniec, w którym podkochują się wszystkie dziewczyny, bez wyjątku (nawet Moemi). Sytuacja jest bardzo delikatna - Yota jest jego najlepszym przyjacielem z dzieciństwa. Takashi w imię ich przyjaźni gotów jest do największych wyrzeczeń, zgodzi się na wszystko, aby nie stracić starego przyjaciela. Nawet zaakceptuje z niemałym bólem,



żeby Moemi była jego dziewczyną. Jednak to nie wszystko. Delikatne sytuacje i skomplikowane układy (tak, tak, już w tym wieku wymaga się dojrzałego podejścia do egzystencji) wystawiają całą czwórkę bohaterów na ciężkie próby, przynoszą pierwsze rozczarowania, upadki i wzloty. Jak im podołają? Czy w ogóle dadzą sobie radę? Odpowiedź na to nie przychodzi tak szybko, jak byśmy się tego spodziewali... W dodatku, to właśnie nie kto inny jak Tahashi będzie miał wiele powodów do zmartwień.

Mając w ręku OAV-kę z dwoma pierwszymi odcinkami tej serii („Uspokoję cię", „Prezent"), warto zwrócić uwagę na to, co przeważnie pomijamy. Polecam kapitalne, pełne humoru wstawki: jedna - pomiędzy dwoma odcinkami, kolejna - po drugim odcinku. Naprawdę nie warto przeskakiwać tych kawałków (natychmiast zdejmij ten palec z guziczka F.FWD!). Zdeformowani bohaterowie interpretują wydarzenia na swoją modłę i wyjaśniają pewne sztuczki (nierzadko wynikające z gry słów).

Kolejny plus (platynowy), tym razem przeskakując do innej branży, przyznaję muzyce. Zazwyczaj seriale okraszone są japońskim, lekko drażniącym w nadmiarze (oczywiście, bez obrazy dla jego wiernych fanów) popie. Jak zaznaczyłam, niektórzy mogą za nim szaleć, osobiście podchodzę do niego z dystansem. To jednak, co czyni muzyka w tej



anime, równa się z rewolucją w tej dziedzinie. Nie boję się tego słowa, choć mylnie może nas zwieźć i skojarzyć muzykę z czymś dynamicznym, porywczym, napastliwym. Wprost przeciwnie, chodzi tutaj o twory delikatne, kruche, ujmujące swoją świeżością. Te subtelne tony i przyjemny głos tworzą rewolucyjną mieszankę, na pozór niewinną, jednak bardzo zapadającą w pamięć. Po obejrze-



niu na długo pozostają w głowie niektóre takty, szczególnie z początkowego i końcowego utworu. To też - zapewne w pewnym stopniu - wpływa na magię tej serii: mamy wszak przetrwać przez kilkanaście odcinków, więc przynajmniej zostaniemy skutecznie rozkołysani ciepłymi taktami piosenek. Dla wszystkich, którzy zechcą się dołączyć do ich odśpiewania, niespodziankę (we francuskiej wersji) przygotował wydawca. Powoli staje się już regułą w seriach, że piosenka przewodnia w drugim odcinku na kasecie zawiera oryginalny tekst (vide: „Neon Genesis Evangelion") - mamy więc niezłą podkładkę do karaoke.

Mimo że pierwiastek kobiecości (leptosemicznej) zdominował tą anime a romantyzm zdaje się wylewać z większości kadrów, warto zobaczyć urocze twarzyczki, zmagania i uniesienia czwórki bohaterów. Mniejsza o fabułę, o logikę (nie zapominajmy, że o tej porze roku górę nad rozumem biorą uczucia). Wszystkim zakochanym i nie tylko, dziewczynom, które potrzebują (i to jeszcze jak!) dowartościować się - i nie tylko, jako lek na wszelkie bolączki i banały życia codziennego (na pewno skuteczniejszy niż romansidła) - i nie tylko, w sumie: na wszystko, co Wam dolega, polecam „Video Girl Ai"

Bandmanka

Tytuł: Video Girl AI- część 1, 2
Produkcja: Hiroshi Watanabe
Dystrybucja: TONKAM VIDEO
Reżyseria: Misuho Nishikubo
Scenariusz: Satoru Akahori
Chara design: Takayuki Goto
Czas: 60 minut
Dozwolone: od lat 12





WIELKI SŁOWNIK BOHATERÓW „DRAGON BALL"

pilnie i wiernie przetłumaczony ze starych manuskryptów (część pierwsza).

BEJITAO

Król Vegeta. Władca planety Vegeta. Pokonany, przepadł wraz z całym swoim światem.

ENMADAIO

„Wielki Enma", czyli pan król oraz wyjątkowa i godna podziwu postać, decydująca o losie zmarłych. Ogromny i silny, w swoim czasie otworzył Drogę Węża wiodącą na planetę Kaio. W mitologii indyjskiej znany jako Yama, bóg piekieł.



KINTO-UN

Chmura Kinto. Cudowny obłok, na którym można szybować w powietrzu. Podarunek, jaki mały Goku otrzymał od wdzięcznego Żółwia Pustelnika. Wieść niesie, że dawnymi czasy takich chmur było bardzo wiele, lecz mogli ich dosiadać tylko ludzie o czystym i nieskalanym sercu. Prawią, że kiedy znika, nie ginie całkowicie, a przywołany, nadpływa natychmiast.

GARIKKU jr. (Garlic jr.)

Czosnek Junior lub Garrik Młodszy. Syn Garikka, pokonany w potyczce bogów przez Niebiańską Trupę. Dawno temu, dzięki Smoczym Kulom stał się był nieśmiertelny i próbował zawładnąć światem. Latoś powrócił z banicji na planecie Nanzoku-no Hoshi („Gwiazda Plemienia Magów") i nie bacząc na złe doświadczenia, nadal usiłuje wprowadzić własne rządy, a to głównie za pomocą tak zwanej „wodnej mgiełki" (aqua mist), zmieniającej ludzi w Nanzoku (Magów).

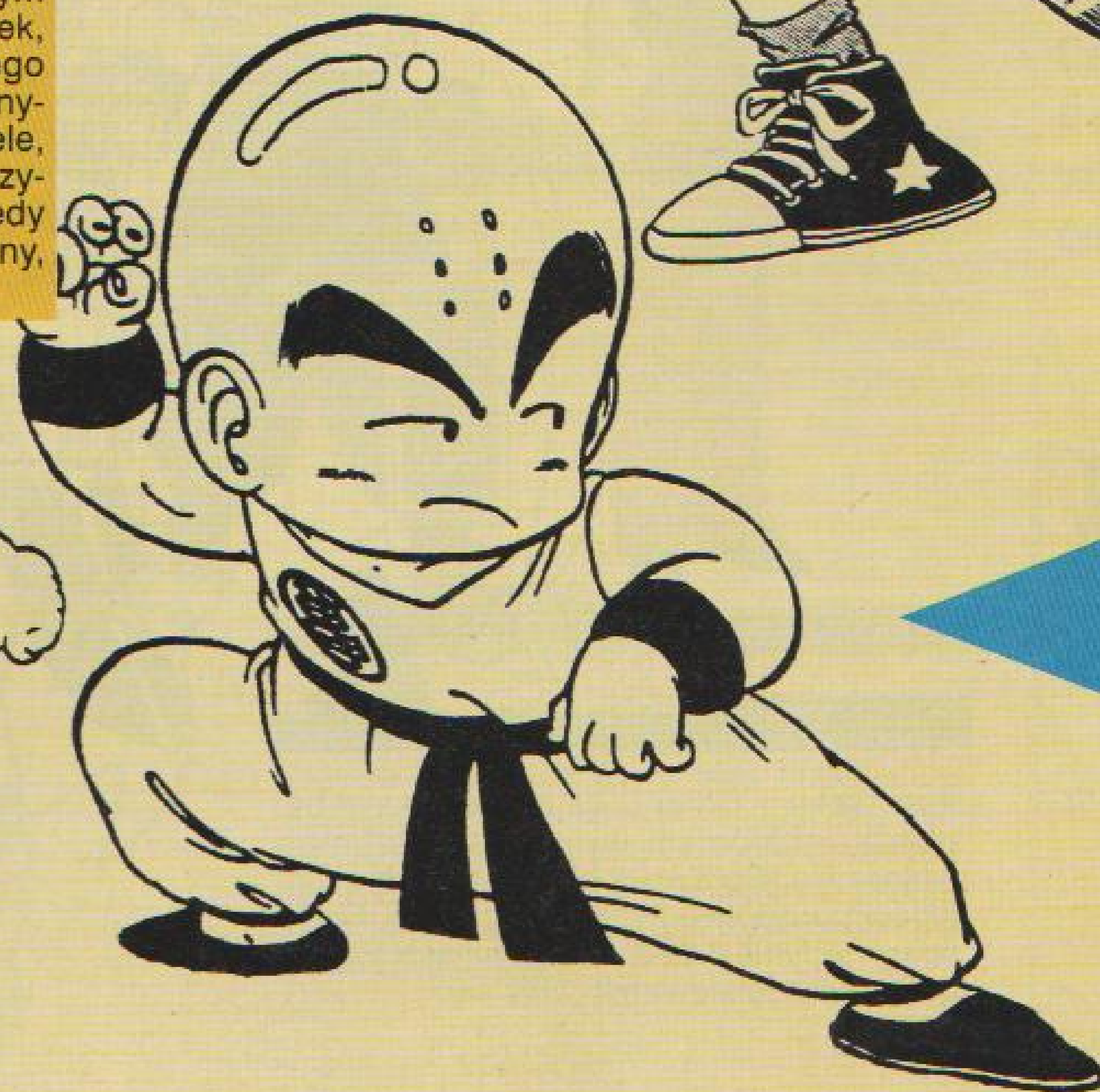
GASSHU

Gwasz. Jeden z czterech cesarzy Plemienia Magów, podwładny Garikka Młodszego. Potrafi przybrać postać olbrzyma i krępować wroga długimi włosami.

KAME SEN'NIN

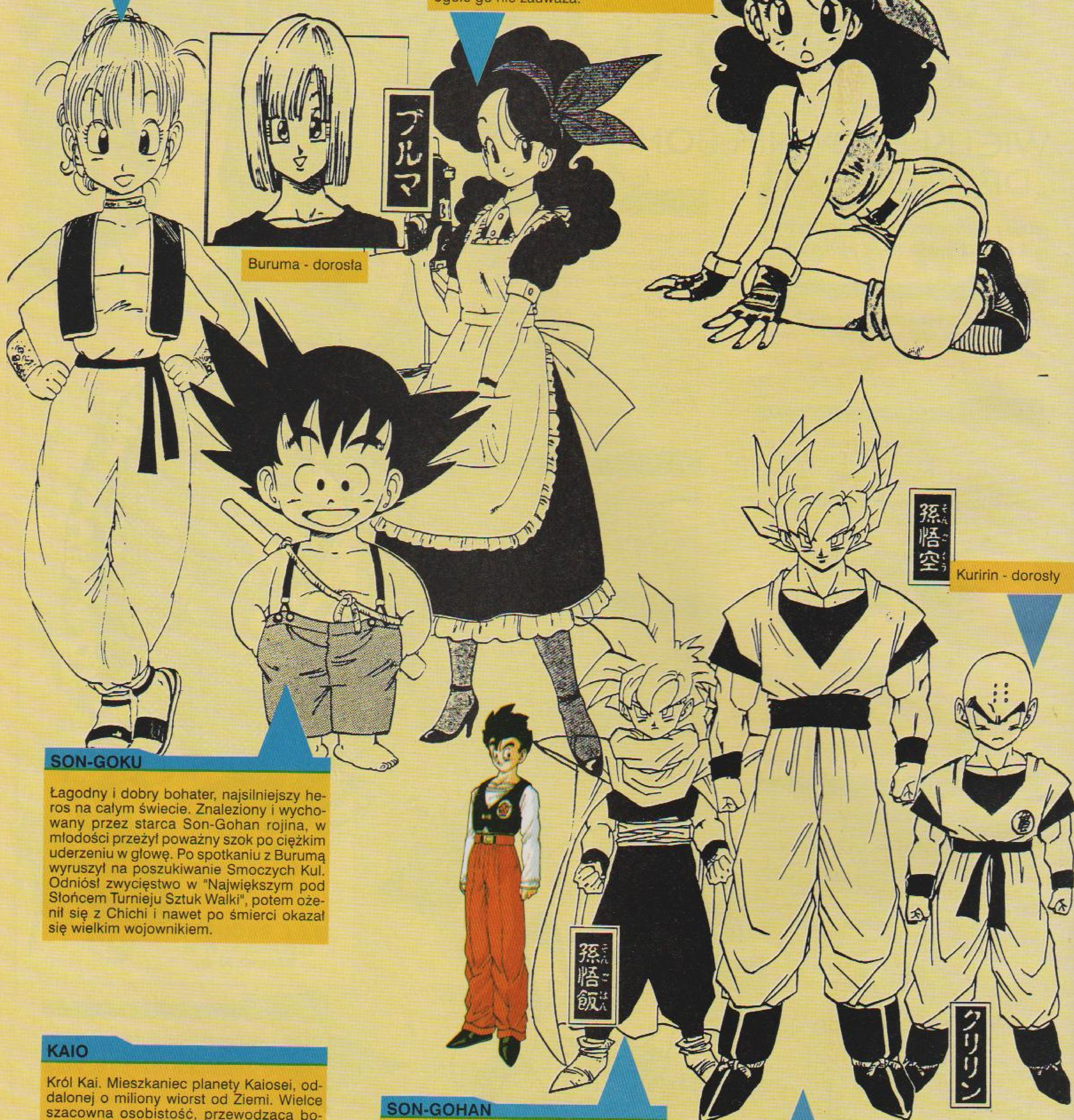
Żółw Pustelnik. Mistrz szkoły Kamesen, wychowawca Goku i Kuririna. Znany też pod przydomkiem „Mutenroshi" („Stary Niebiański Wojownik"). Jest bogiem wszelakich sztuk walki. Samowtór z wiernym Umigame mieszka w „Domu Żółwi" (Kame House) na odległej wyspie. Jako wybitny praktyk sztuk wojennych stworzył „kamehameha", czyli technikę „wielkiej fali". W gruncie rzeczy lubieżny i namolny facet.





KURIRIN

Uczeń i wychowanek tej samej szkoły walki, co Goku. Od samego początku przeszkadzał w treningach i łasił się do Kame sen'nina. Lekkoduch, ale w boju zawsze serdeczny druh Goku. Potrafi wykorzystać falę kamehameha. Jego majstersztyk to „cięcie kolistą energią ki'. W odróżnieniu od Goku wciąż pozostaje w bezżennym stanie. W czasie każdej bitwy powtarza: „Chciałbym choć raz się ożenić..."



Buruma - dorosła

Kuririn - dorosły

Son-goku - dorosły

BURUMA

Białogłowa, za której namową Son Goku wyruszył po Smocze Kule. Samowolna i kapryśna egoistka, do tego geniusz mechaniki i inżynierii. Zbudowała "dragon radar". Jej synem jest Trunks.

RANCHI

Lunch. Dziewczyna o okrutnej, podwójnej osobowości. Z jednej strony milutka (kawaii), aleć kiedy kichnie, przeistacza się w straszną (kowai) blond-dziewoję z karabinem w dłoni. Przez pewien czas mieszkała w Domu Żółwi. Jako blond-heroina miłuje Tenshin'hana, ale w drugim wcieleniu w ogóle go nie zauważa.

SON-GOKU

Łagodny i dobry bohater, najsilniejszy heros na całym świecie. Znaleziony i wychowany przez starca Son-Gohan rojina, w młodości przeżył poważny szok po ciężkim uderzeniu w głowę. Po spotkaniu z Burumą wyruszył na poszukiwanie Smoczych Kul. Odniósł zwycięstwo w "Największym pod Słońcem Turnieju Sztuk Walki", potem ożenił się z Chichi i nawet po śmierci okazał się wielkim wojownikiem.

KAIO

Król Kai. Mieszkaniec planety Kaiosei, oddalonej o miliony wiorst od Ziemi. Wielce szacowna osobistość, przewodząca bogom „Północnej Srebrnej Rzeki" (Kitaginka). Uwielbia żarty i kalambury, chociaż na Kaiosei panuje dziesięciokrotnie większe ciążenie niż na Ziemi i okolica bardziej nadaje się do ascezy niźli niewczesnych facecji. Smutny, popada w złość i staje się niebezpieczny.

SON-GOHAN

Syn Goku i Chichi. W dzieciństwie był beksą, lecz potem wyrósł na chrobrego wojownika. Sprawdził się w walkach z Garikkiem, uratował Piccolo i Kuririna. Czuje strach jedynie przed matką, zwłaszcza gdy ta strofuje go słowami: „Ucz się!"







UMIGAME

Żółw Morski, wierny służący Kame sen'nina (Żółwia Pustelnika). Prawie tysiącletni starzec, za którego sprawą doszło do pierwszego spotkania Goku i Pustelnika. Wstydliwy i prostoduszny, zawsze się chowa przed pocałunkami Maron, a swą naiwnością przysparza wielu kłopotów rozwiązłemu pryncypałowi.

PURR

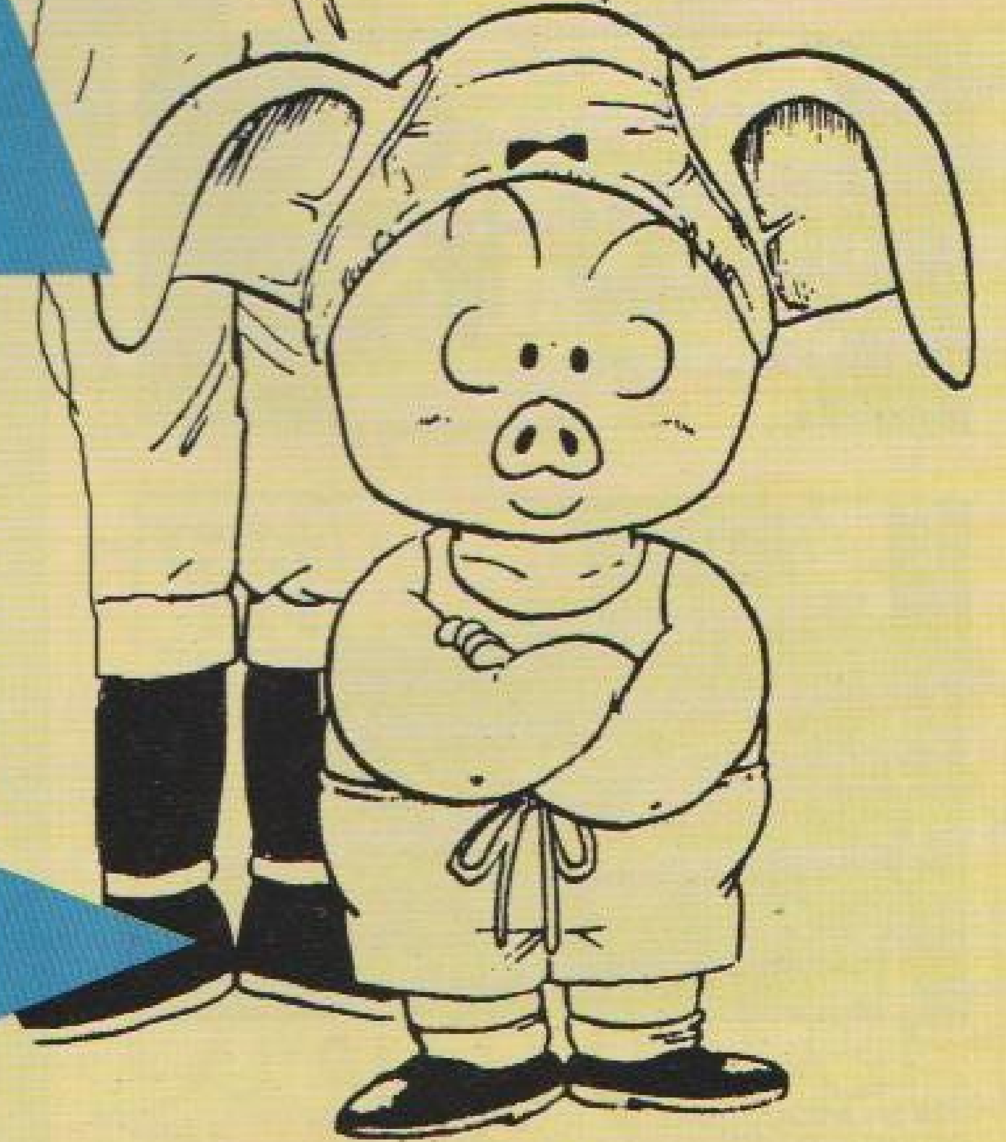
Serdeczny druh Yum-czy, z czasów gdy ten zajmował się zbójowaniem na pustyni. Wygląd ma kota, lecz posiadł osobliwą sztukę lewitacji i potrafi po prostu zniknąć.Dobry i spokojny typek, wiecznie zafrasowany o Yum-czę. spokojny typek, wiecznie zafrasowany o Yum-czę.

CHICHI

Córka Gyumao. Już jako dziecko poznała dzielnego Goku i doszła do przekonania, że chyba umrze, jeśli go nie poślubi... W późniejszych latach wzięła udział w „Największym pod Słońcem Turnieju Sztuk Walki". Po powtórnym spotkaniu wreszcie wyszła za mąż za swego wybrańca. Surowa matka dla syna, cieszy się w kosmosie opinią „najsilniejszej żony".

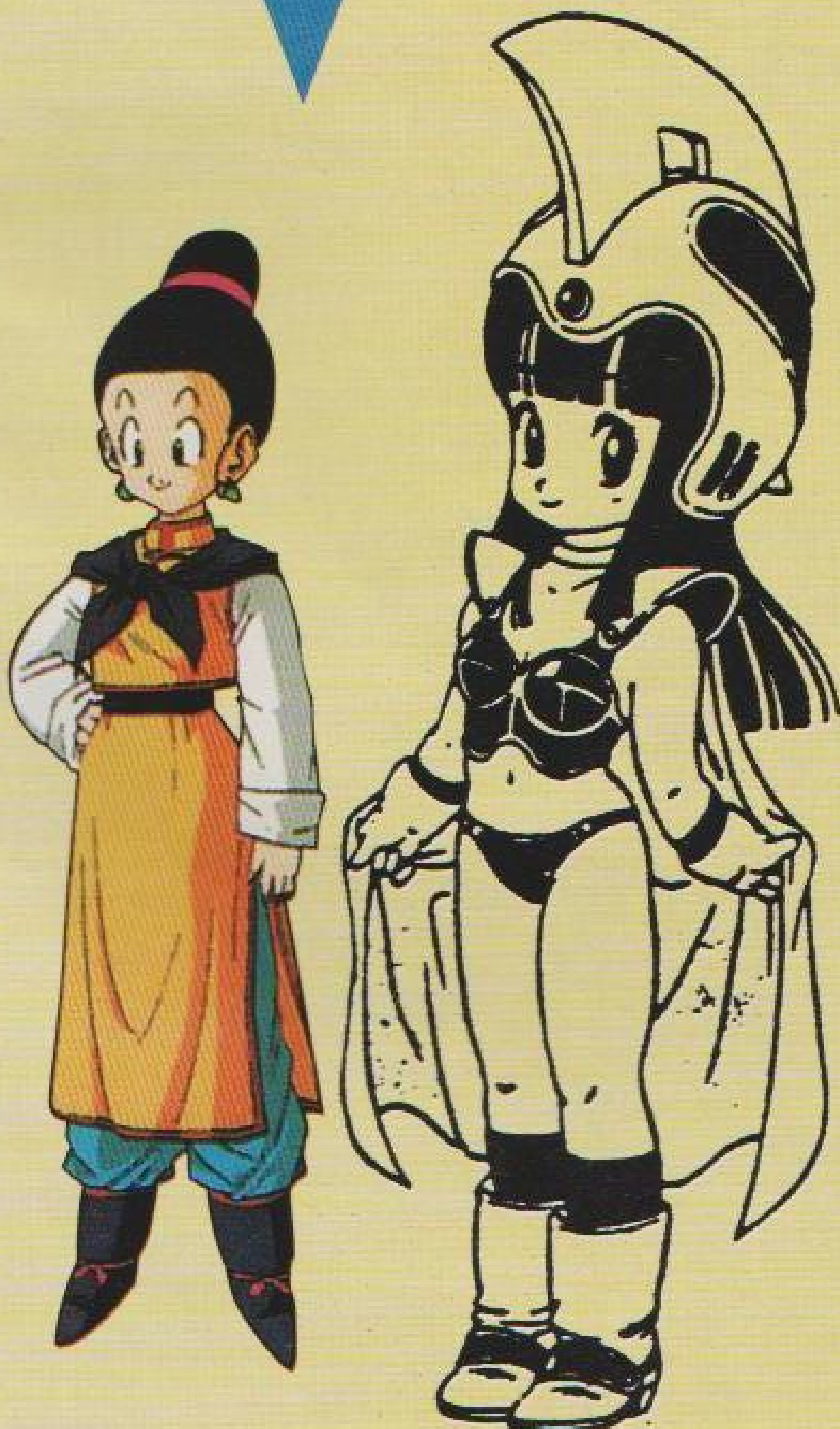
YAMU-CHA (Yum-czy)

„Herbata Yum". Ekscentryczny wojownik, początkowo zwykły rabuś i złodziej. Po spotkaniu z Son Goku zajął się sztukami walki i wziął udział w „Największym Turnieju pod Słońcem". Jak to mężczyzna, najbardziej dba o fryzurę. W swoim czasie bez powodzenia smolił cholewki do Burumy.



U-RON (Ulung)

Knur „zmiennokształtny", zdolny do zmiany postaci. Dawniej w nowym wcieleniu wyrządzał tylko zło, lecz potem stał się wiernym kompanem Goku. To właśnie on błagał smoka Shen-rona: „Daj mi, proszę, dziewczęce majteczki..."



KAMISAMA

Bóg. Rdzenny mieszkaniec planety Namek, który przybył na Ziemię i został obwołany bogiem. Kiedyś był ponoć cudownym dzieckiem z Plemienia Smoków. W bitwie z Garrikiem Młodszym walczył z bogami z poprzedniego pokolenia.

MARRON

„Kasztan". Milutka dziewczyna, kokietka i zalotnica o wyjątkowo powabnej figurze. Zjawiła się początkowo jako przyjaciółka Kuririna. Łatwo ją umiłować, gdyż doprawdy jest czarująca i bez sprzeciwu przychodzi na każde wezwanie. Ciągiem uwodzi biednego Kuririna, aż ten narzeka: „Znowu mnie szturchnęła!"



Opracowali:
Agnieszka Plaur
Witold Nowakowski



DragonBall

(Poniższe fragmenty pochodzą z mających się wkrótce ukazać wspomnień Pniewskiego Teodora, który odbywa obecnie pierwszy z czterech wyroków dziewięćdziesięciu dziewięciu lat więzienia za rozmaite przestępstwa. Po odbyciu kary pan Teodor zamierza pracować z dziećmi).

Bardzo dawno temu, za siedmioma rzekami, za siedmioma górami (tysiące kilometrów od wiosek, w ciemnym lesie)... wtedy właśnie zaczyna się nasza opowieść". Czy słyszeliście kiedyś większy banał (poza rzecz jasna stwierdzeniem, że woda jest mokra, trawa - zielona, a kobiety mają swoje tajemnice)? Chyba tylko szaleniec, albo ktoś, kto w przerwie obiadowej dostał prosto w głowę kulą burzącą mury, mógłby zacząć od tych słów swój przyszły bestseller. Szczerze powiedziawszy, to nie postawiłbym czapki gruszek, że tak rzeczywiście nie było, bo nie znam przecież Akiry Toriyamy. Kontynuując jednak, coś co na początku było tylko niewinną zabawą i żonglerką schematów czerpanych z całego dorobku komiksowego uniwersum (bo obecność wielu światowych trendów jest tu wyczuwalna jak w mało której japońskiej mandze), po ponad dziesięciu latach rozrosło się do monstrualnych rozmiarów. „DragonBall" dalej jednak rządzi w Europie (i nie tylko) i w najbliższej przyszłości nie widać nic na horyzoncie, co chodźby w najmniejszym stopniu mogłoby przyczynić się do detronizacji ekipy Sangoku z podium.



SKUTKI UBOCZNE

Nie chciałbym być źle zrozumiały. Nie chodzi mi bynajmniej o hierarchizację bohaterów mang i ich japońskich bohaterów, tylko o skalę szaleństwa jaka ogarnęła zachodnią część naszego kontynentu już mniej więcej od 1993 roku. Może zabrzmi to cokolwiek brutalnie dla miłośników serii „Sailor Moon", ale Bunny Tsukino nie osiągnęła nawet 1/3 tego, co „DragonBall"! Kiedy byliście np. na wakacjach w Hiszpanii, Włoszech lub Francji, pewnie część z Was zadawała sobie pytanie, w czym tkwi przyczyna komercyjnego zbytu dwumetrowych ręczników plażowych z ogromniastym Sangoku (bo przecież znacznie atrakcyjniejszy byłby ręcznik z jakąś dobrze wyrośniętą latoroślą).



Sprawcą tej zbiorowej histerii jest Akira Toriyama. Kim jest ten pan, o którym już zapewne słyszeliście przy różnych okazjach? Toriyama, zanim udało mu się sprzedać swoją pierwszą mangę, był projektantem grafik. W międzyczasie usilnie pracował nad krótkimi historyjkami, tzw. „one-shot", z których parę udało mu się nawet sprzedać, zanim nastąpiło pierwsze celne cięcie. Mam tu na myśli mangę „Dr.Slump", która w chwili obecnej przeżywa swój renesans w Europie Zachodniej (ale o tym tytule kiedy indziej). Ostateczny cios, pod postacią „DragonBall", nastąpił w połowie lat 80. w tygodniku „Shonen Jump". Owa sążnista epopeja ciągnęła się z górą ponad dziesięć lat, a jej zakończenie odbyło się ostatniego dnia kwietnia 1995 roku (ku rozpaczy milionów fanów). Oprócz tego Toriyama pracował jako chara designer przy wszystkich częściach „Dragon Quest" na domowe komputery, „Toraneko's Great Adventure" i „Chronotrigger" dla korporacji Nintendo na konsole video. Stworzył także designy do telewizyjnych serii na podstawie swojej mangi. Warto tutaj przy okazji dorzucić, że nazwisko „Toriyama" w swobodnym tłumaczeniu oznacza „Górskiego Ptaka" (Bird mountain), stąd też wzięła się nazwa studia będącego własnością Akiry Toriyamy - Bird Studio. Ale powróćmy do „DragonBalla".

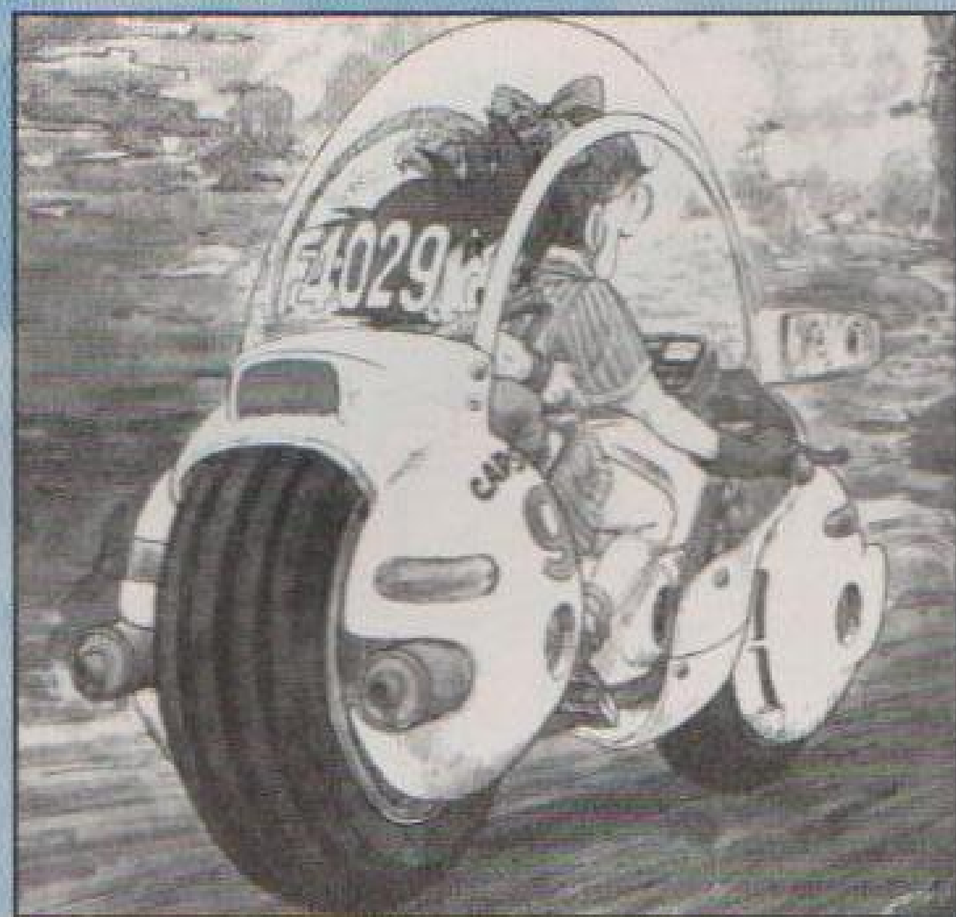
DragonBall" to zręcznie skonstruowana manga, udany misz-masz produktów kultury masowej (w najlepszym tego słowa znaczeniu). Przyczyna jego popularności wypływa najprawdopodobniej z jego uniwersalności. Jest to komiks przejrzysty, czytelny i zabawny w swojej większej części dla wszystkich ludzi na świecie, niezależnie od miejsca zamieszkania i kontynentu. Idealnym określeniem dla „DragonBalla" byłaby nazwa, którą używają Anglicy - „melting-pot" (tygiel), czyli połączenie w jedną całość różnych elementów kulturowych z całego świata. Humor jest tu w większości wypadków bardziej niż czytelny (co nie oznacza, że prostacki), a odwołań do japońskiej kultury nie ma tu aż tak wiele, żeby utrudniały nam one prawidłowe, zgodne z intencjami Toriyamy, odczytanie puenty (bo pierwszy tom, to bardziej luźny zlepek gagów, prostych i krótkich wątków, gdzie czytelnicy przechodzą od dowcipu do dowcipu - coś na wzór amerykańskich komedii telewizyjnych „sitcom'ów" z podkładanym śmiechem zza kadru).

Popularność „DragonBall" wraz z emisją serii telewizyjnej „DragonBall Z" sięgnęła absolutnego szczytu i stała się niewątpliwym fenomenem społecznym, co byłoby wyśmienitym tematem pracy doktorskiej („Stu-denci! Na-stu-dia!"). Jestem też pewien, że gdyby ta seria telewizyjna ukazała się w polskiej telewizji (a była przecież zapowiadana przez jedną z moich nie lubianych stacji, gdzie króluje discopolowy „gust"), natychmiast zmiotłaby w cień wszelkie inne rysunkowe propozycje programowe. Jest to jednak temat na zupełnie inny artykuł. W takim razie, spójrzmy do pierwszego tomu zatytułowanego „Sangoku".

DWA SŁOWA O TYTULE

Sam tytuł mangi jest bardzo dowcipny i wieloznaczny, tak że prosta translacja „DragonBall" na polskie „Smocze Kule" byłaby zubożająca. Otóż spójrzmy do „Wielkiego słownika angielsko-polskiego WP" pod hasło „ball". Cóż tam znajdziemy? „Ball" to zarówno „piłka" (używana w sportach), „kule", „bile", jak i potocznie (wulgarnie dla niektórych purystów językowych) rzecz ujmując - „jądra". I tak też się ma rzecz w samej mandze. Występuje tu kilka bardzo soczystych i pikantnych kawałków związanych ze słówkiem „ball". Przykład? Proszę bardzo. Na horyzoncie powoli wstaje słońce, cały miejscowy zwierzyniec budzi się do życia, co jest równoznaczne, że za momencik swoje słodziutkie ślepia otworzy malutki i naiwny Sangoku (wszak wychował się w lesie

niczym mały Tarzan). Tak się jednak złożyło, że jego nowa opiekunka, 16. letnia Bulma (Bulma w wersji francuskiej, a Buruma - w japońskiej), ciut rozgrzebała się podczas snu, przez co... jak by tu powiedzieć, nieświadomie pochwaliła się przed Sangoku swoją bielizną. Tak się jednak złożyło, że Sangoku miał w zwyczaju spać wcześniej na brzuszku swojego dziadka, który jako żyw nigdy nie nosił bielizny. Muszę jeszcze dodać, że Sangoku nigdy wcześniej nie widział kobiety, a co dopiero „kobiecych atrybutów". Sposobu na rozróżnienie płci



przeciwnej nauczył się tylko w teorii od swego dziadka. Powracając więc do Sangoku i Bulmy, ten pierwszy postanowił jak za starych (bo mimo swego młodego wyglądu Sangoku ma już 14 lat), dobrych lat, położyć się i zasnąć sobie spokojnie na podbrzuszu. Cóż więc robi? Ponieważ podczas pierwszej próby przeszkadzają mu majteczki Bulmy, w dobrej wierze postanawia je ściągnąć. Krótki rzut oka na pozbawione bielizny krocze Bulmy powoduje jedną reakcję. Ogromny krzyk Sangoku przepłoszył za momencik większość zwierząt w promieniu paru mil. Powód przerażenia? Bo jak słusznie ujął to Sangoku „balls zniknęły!" (patrz: słówko nr 4 spod hasła „ball"). Takich wieloznacznych dowcipów jest tu dużo i mimo iż nie wszystkie udało się przetransportować z języka japońskiego, to manga „DragonBall" śmieszy jak mało która.

POCZĄTKI SAGI

A od czego się to zaczęło? Teraz powrócę do swojego początku... Bardzo dawno temu, za siedmioma rzekami, za siedmioma górami (tysiące kilometrów od wiosek, w ciemnym lesie)... wtedy właśnie zaczyna się nasza opowieść. Tu właśnie następuje prezentacja pierwszych bohaterów: Sangoku i Bulmy mianowicie (w tym celu Czytelników uprasza się o szybki „look" do Wielkiego Słownika Bohaterów „DragonBall" s.17-19). Otóż Bulma odnalazła pewnego pięknego dnia na strychu swojego domu Smoczą Kulę (DragonBall). Po wnikliwych badaniach udało się jej w końcu rozszyfrować ich tajemnicę. Smoczych Kul jest na świecie siedem, a w każdej z nich znajduje się określona ilość gwiazd: od jednej do siedmiu. Ta kula odnaleziona na strychu Bulmy miała 2 gwiazdy. Jak głosiła przepowiednia, ten, któremu uda się skompletować wszystkich siedem Smoczych Kul, może przywołać Świętego Smoka (bo w kulturze azjatyckiej smoki są synonimem szczęścia, co jest zupełnym przeciwieństwem cywilizacji europejskiej straszącej swoje dzieci smokami od czasów średniowiecza; patrz: święty Jerzy) za pomocą zaklęcia, a ten spełni wszystkie życzenia właściciela Dragon Balls. Prawdopodobnie (bo w życiu pewne są tylko podatki i choroby weneryczne u pań uprawiających najstarszą profesję pod słońcem, jak mawiał pisarz Sofronow), ostatni szczęściarz-kolekcjoner, który dokonał tego niesamowitego wyczynu i skompletował wszystkie siedem kul, został królem. Po spełnieniu jego życzenia, Smocze Kule ponownie się rozsypały po całym świecie. To właśnie stało się przyczyną sprawczą podróży Bulmy. Spójrzmy teraz chronologicznie. Pierwszą kulę z dwiema gwiazdami wewnątrz, Bulma znalazła na strychu. Następną - drugą kulę z pięcioma gwiazdami znalazła na górze na Północy. Tych wydarzeń niestety Czytelnik nie ujrzy, gdyż my do akcji włączamy się w tym samym czasie, kiedy to Bulma podążą, wiedziona Wykrywaczem Smoczych Kul, wprost do siedziby Sangoku. Należy jeszcze dodać, że ta cudowna podróż odbywa się w czasie wakacyjnej przerwy w szkole (Bulma jest jeszcze 16. letnią uczennicą) i ma ona tylko 30 dni na skompletowanie wszystkich kul. Spójrzmy teraz na Sangoku (Son-goku w wersji japońskiej), który jest małym chłopcem (z facjaty), jest właścicielem małpiego ogona (będącego jeszcze nie raz sprawcą niezłego zamieszania), który nigdy na żywe oczy nie widział kobiety wychowując się w małej chatce i trenując prastare sztuki walki. Z Sangoku jest jednak mały problem: od czasu tajemniczego wypadku (o którym jeszcze w pierwszych tomach nic nie wiadomo), zachowuje się on cokolwiek dziwnie. Swoim dziadkiem tytułuje Smoczą Kulę z czterema gwiazdami, przed którą dodatkowo Sangoku uprawia przedziwne egzorcyzmy. I pewnego dnia w bardzo brutalnych okolicznościach dochodzi do spotkania Sangoku i Bulmy. Ponieważ jednak nasz malec za nic w świecie nie chciał się rozstać ze swoim „dziadkiem", cyniczna i egoistyczna Bulma postanowiła wykorzystać go w inny sposób, knując swój mały, podstępny plan w niewieściej główce. Sangoku miał jej posłużyć za ochroniarza, a ponadto w razie pełnego skompletowania wszystkich Smoczych Kul, jego „dziadek" miał być perfidnie wykorzystany do pełnej realizacji marzeń Bulmy (kobiety to jednak potrafią być wredne:-)). W taki oto sposób nasza para stała się katalizatorem wielkiej sagi, która na dziś dzień liczy sobie we Francji 29 (słownie: dwadzieścia dziewięć!) tomów, a przecież to jeszcze nie koniec (bo dziadek wspominał coś o liczbie 42!).

SKUTKI UBOCZNE 2

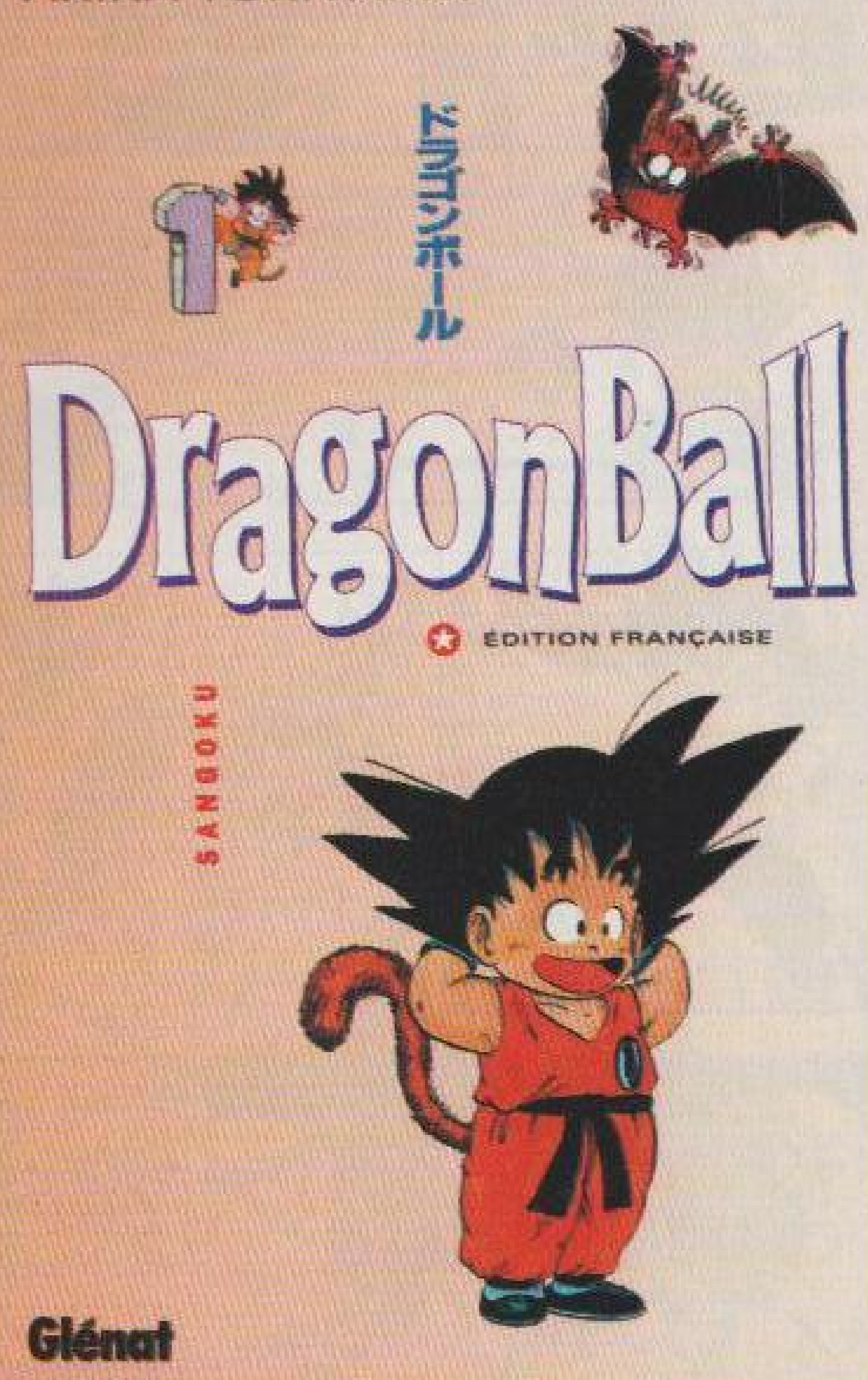
Nie ma co kamuflować. „DragonBall" odcisnął swoje piętno na moim komiksowym życiorysie. Tak jak kiedyś zastanawiałem się, co też takiego ci zakręceni Francole (którzy mają w zwyczaju pić kawę z czarek!?) widzieli w tak prostacko narysowanej historii, tak teraz się zastanawiam, czy są na świecie ludzie, którzy po przeczytaniu jednego tomiku „DragonBall" Akiry Toriyamy mogą nie mieć apetytu na następny. Wszystkim, którzy są w stanie udzielić na to pytanie wyczerpującej i satysfakcjonującej mnie - z naukowego punktu widzenia - odpowiedzi, zafunduję małpi ogon należący do Sangoku. A teraz proponuję sobie poćwiczyć najsłynniejszy na świecie cios: KAMEHAMEHA.

Mr.Gato

PS. Po pierwszych miesiącach praktykowania Kamehameha, mam już pewne sukcesy! W domu rozwaliłem mamie lodówkę, a Jediemu drzwi. Chomik Alfred II też już ćwiczy (kataklizm nadchodzi!).







Tytuł: DragonBall tom1: Sangoku
Autor: Akira Toriyama
Wydawca: Glenat
Wersja: francuska
Ilość stron: 188
Cena: 38 FF



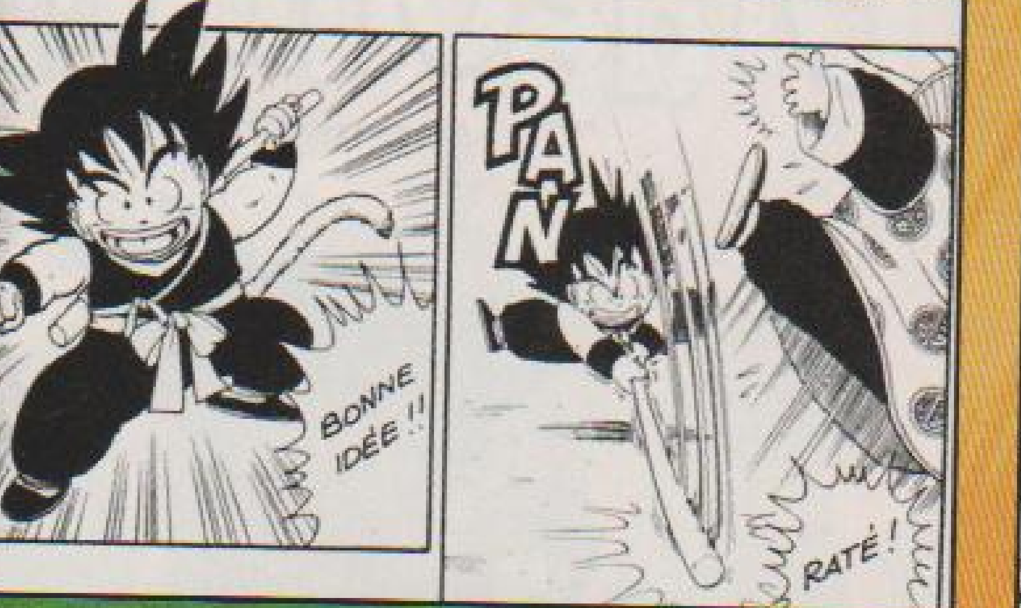












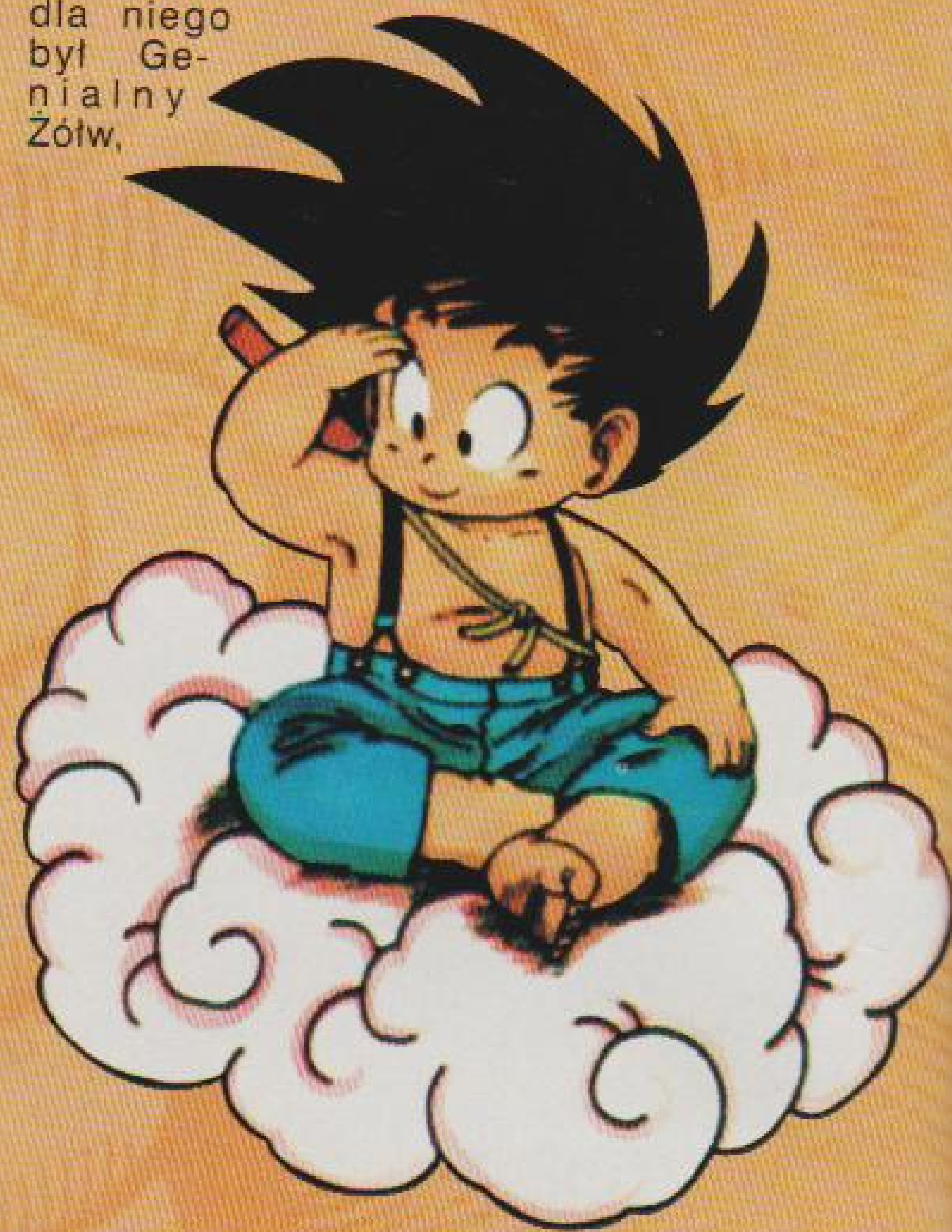


DragonBall

Witamy wszystkich poławiaczy pereł, a raczej poszukiwaczy kul z gwiazdkami, w drugim tomie „Dragon Ball'a"- mangi o zwariowanych przygodach Sangoku i całej reszty śmiesznych stworzeń uganiających się po całym bożym świecie za garstką magicznych, smoczych kuleczek. Z góry uprzedzam, że nie musimy się obawiać zmiany nastroju, spowolnienia akcji i dynamiki, czyli tak zwanego „spuszczenia z tonu". Tej mandze to nie grozi. Grozi jej natomiast rozwój jakościowo-ilościowy (z akcentem na pierwsze) oraz nasilająca się z każdym tomem eksplozja pomysłowych rozwinięć sytuacji. Przed nami więc dalsze ekscytujące i niesamowite przygody Bulmy i Sangoku, szybkie zwroty akcji, niespodziewane rozwiązania problemów, słowem - czego tylko dusza zapragnie. I faktycznie, niczego w kolejnym tomie „Dragon Ball'a" nie brakuje. Zadbał o to - zresztą jak i o wiele więcej, niż można było się spodziewać - Akira Toriyama, autor całego przedsięwzięcia. Trzeba przyznać, że kontynuując jedną z najbardziej odjazdowych mangowych historyjek, zapewnił jej wiernym czytelnikom wyborną zabawę w odcinkach, gdzie czasami humor - nie dość, że specyficzny - sięga granic absurdu, a skumulowane wątki i nowe postacie zaczynają z czasem współtworzyć kolorową mozaikę i fascynującą galerię postaci. Być może dla niektórych ten tom okaże się jeszcze bardziej atrakcyjny. Wszystko bowiem rozwija się w nieoczekiwanym kierunku i akcja nabiera niesamowitego tempa. Czekają na nas liczne niespodzianki, absurdalne i zaskakujące sytuacje. W dodatku nie sposób niczego przewidzieć. Szczególnie jeżeli chodzi o zachowanie bohaterów i rozstrzygnięcie głównych wątków. Nie, nie liczcie na schematy, na szybkie rozwiązania. Intuicja i rozum też zawodzą... Nie będzie tak „prosto", jakby się wydawało. Sprawy przybiorą niespodziewany obrót, wpadniemy w liczne meandry i odskoki od wątku głównego - to cały urok tej mangi. Nawet Sangoku, którego doskonale poznaliśmy w pierwszym tomie - stworzenie z natury porywcze, rozbrajające, o czarującym, zawadiackim spojrzeniu i z charakterystyczną sobie beztroską oraz słynący z bezceremonialnego sposobu traktowania kompanów - ujawni kolejne tajniki swojej skomplikowanej natury. Przed nami nowe przygody, nowe wyzwania, sytuacje i - na pewno - nowe kłopoty. A przede wszystkim mamy kolejną okazję, by zobaczyć naszych pupili w akcji. Trzeba przyznać, że inwencji i predyspozycji do łatwego wpadania w tarapaty im nie brakuje...

GYUMAO W OPAŁACH

Na czym to stanęliśmy w pierwszym tomie? Gyumao, potwór-strażnik ognistej góry, widząc Sangoku przemieszczającego się na ponaddźwiękowej chmurze, lekko wyhamował się w swoich niecnych zamiarach i - co mu się rzadko zdarza - zaczął logicznie rozumować. Przecież jedynym zbawieniem dla niego był Genialny Żółw,



wielki mistrz i nauczyciel, którego usilnie lecz - jak dotychczas - bezskutecznie poszukiwał. Jeżeli więc malec leciał na chmurze, którą otrzymał od Genialnego Żółwia - dedukował Gyumao - zapewne wiedział, gdzie znajduje się ów mistrz. Jeszcze większym zaskoczeniem dla potwora była wiadomość, że ma przed sobą nie kogo innego jak wnuka Sangohana - obaj byli uczniami Genialnego Żółwia. Więc tym oto - nie pierwszym zresztą - zbiegiem okoliczności udało się wszystkim wyjść cało z opresji: Gyumao mógł liczyć na ugaszenie pożaru i odzyskanie siedziby, zaś Sangoku i Bulma - zdobycie kolejnej kuli. Nasz pupil wyrusza więc po pomoc do żółwia. Po drodze odnajduje córkę potwora. Jej ojciec gotowy jest oddać mu ją za żonę bez mrugnięcia okiem. Wszystkiemu przygląda się oczywiście Yamcha. Niczym szpieg z Krainy Deszczowców z „Porwania Baltazara Gąbki", śledzi całe zajście czając się i ukrywając po krzakach. Nie zraża się mimo wcześniejszych niepowodzeń, prawdziwy twardziel! Chrapka na kule wciąż rośnie i na pewno tak szybko nie minie... Wygrana jest za wysoka, żeby tak szybko się poddać. Sangoku wraca z tarczą - ze starym żółwim nauczycielem. Za swoje usługi zażyczył sobie (chyba nie byłby sobą) małego tete-a-tete z Bulmą. Najpierw jednak, dzięki mistrzowskiemu „kamehameha", ugasił pożar (nie obeszło się bez skutków ubocznych), a kolejna kula dołączyła do kolekcji Bulmy. Szczęście i radość udzieliły się wszystkim. I prawie bylibyśmy świadkami happy endu, gdyby nie fakt, że jeszcze nie koniec poszukiwań - do kompletu brakuje przecież jeszcze jednej kuli. Nie zwlekając, Sangoku, Bulma i Oolon wyruszają w dalszą drogę.



„DZIKI ZACHÓD"

Akcja przerzuca w zachodnie rejony bajkowej krainy, do miasteczka, gdzie - jak twierdzi Bulma - będą mogli sobie odpocząć i odświeżyć się. Lecz czy aby na pewno? Pierwsze, co uderza naszych podróżników, to dziwne i bardzo podejrzane zachowanie mieszkańców miasteczka. Istna „dzicz", szczególnie na widok Bulmy przebranej w „króliczka" (!) - w jedyny strój, jaki znalazła w szafie u Oolona (tom 1). Ale nie były to bynajmniej męskie reakcje. Prędzej ogarniał wszystkich na jej widok jakiś strach, niepokój, uległość, panika... Wpadali w dziki popłoch. O co poszło? Bo na pew-

no nie o fakt, że w małym miasteczku pojawiła się Bulma w ww. stroju, niczym symbol sex-appealu, prawdziwie kobieca i niespotykanie - jak na tamte warunki - odkryta (wszystkie kobiety w miasteczku nosiły się niczym muzułmanki, zakryte od stóp po czubek głowy). Nieświadomie Bulma skorzystała z sytuacji i zdążyła uzupełnić zapas kapsułek. Przy czym, nie zapłaciła nawet złamanego grosza dziwnie („dziko") usłużnemu sprzedawcy. Pomyślała wtedy, zwiedziona babską próżnością, że zawdzięcza to oczywiście swojemu nieodpartemu czarowi i urodzie. Jak bardzo się myliła! Podejrzenia sięgnęły zenitu, kiedy w jednym sklepie została posądzona o konszachty z bandą królików. Po chwili okazało się, o kogo chodzi. Była to banda królika terroryzująca miasteczko, przebrana w króliczce uszy i faszystowskie uniformy. Jej dwóch przedstawicieli o dość odpychającej aparycji pragnęło zapoznać się bliżej z Bulmą. Ostra panienka nie dała się zwieźć komplementami „przystojniaczków" (może istotnie nie jest taka próżna, na jaką wygląda). Kiedy nie pomogły słowa, do akcji przystąpił Sangoku. Za pomocą czarodziejskiego kija porozstawiał opryszków po kątach. Jednak wszystko nabrało rumieńców, gdy przybył na miejsce (ściągnięty „komórkowcem") szef bandy - gigantyczny królik. Wysiadł z wehikułu (w kształcie królika) i przystąpił do dzieła: za sprawą dotyku zamienił Bulmę w marchewkę (a przecież podając mu na przywitanie rękę miała dobre zamiary!), którą swoim starym zwyczajem zamierzał po prostu zjeść. To bardzo rozgniewało Sangoku. Biedny, był jednak bezsilny, nie mógł bowiem przystąpić do ataku - spotkałby go identyczny los. Nawet nie mógł użyć magicznego kija - w przeciwnym razie króliczek, stary szantażysta, zjadłby natychmiast Bulmę-marchewkę. zrobiło się naprawdę niewesoło. W dodatku tchórzliwy Oolon wziął nogi za pas, zwiewał aż się za nim kurzyło. Na polu bitwy został nasz dzielny malec, z pianą na ustach i... Yamcha! Tak, nasz gentelman pojawił się niczym cichy wybawca, widząc, że nasi pupile („banda idiotów i kretynów" - jak się wyraził) wpadli po uszy. Nie łudźmy się jednak! Kierował się wyraźnie instynktem - cały czas przyświecał mu „wyższy cel": pragnął przechwycić smocze kule w momencie, kiedy będą już skompletowane (tą brudną robotę miała wykonać Bulma i Sangoku). Trzeba przyznać, że tym razem wykazał się sprytem, inwencją, ba, wprost inteligencją i wspaniałomyślnością! Wysyłał swojego kotka po marchewkę, uwolnił Sangoku z opresji, po czym po angielsku opuścił pole walki. Królik musiał więc odczarować Bulmę, a za sprawą Sangoku trafił z całym swoim gangiem na Księżyc. Brutale - w Kosmosie, Bulma - znowu dziewczyną, czyli wszystko powróciło do normy, a świat nabrał sensu i wymiaru kuli z siedmioma gwiazdami. A propos tej kuli...

PILAF

Za ostatnią smoczą kulkę przyjdzie naszym pupilom przypłacić niemal życiem, a już na pewno własnym zdrowiem. Z niemałym narażeniem zdobywali sześć pierwszych kul, jednak do czego zdolny jest los... Wiadomo, że lubi płatać figle, jednak tym razem wystawi Bulmę i Sangoku na prawdziwą próbę woli, inteligencji, wytrzymałości, pomysłowości, itd. Słowem, wytrwają najdzielniejsi i ... odporni na ciepło. Zanim dobrniemy do końca drugiego tomu (którego zresztą Wam nie wyjawię. Zabijcie, a końca nie zdradzę!), przyjdzie nam poznać coś, co przybrało tajemniczy kryptonim „PILAF". A zaczęło się niewinnie, od drobnego - jakby się zdawało - napadu rabunkowego. Otóż wiedziona strzałką detektora, Bulma skierowała wyprawę na nieznane terytoria. Nagle z nieba spadł dziwny pojazd poturbował całą trójkę, zabrał walizeczkę z kulami i... po prostu ulotnił się. Okazało się, że działał na zlecenie Pilafa - władcy niezniszczalnego zamku, który był w posiadaniu ostatniej kuli i już ostrzył sobie pazurki i zacierał ręce z radości na myśl o skompletowaniu „smoczych kuli". Wreszcie ziści się jego sen: smok spełni jego marzenie - będzie panem świata, wielkim i potężnym mocarzem. Na jego nieszczęście, a na szczęście naszych dzielnych zuchów, skradzione kulki nie były w komplecie. Nie mogły być, ponieważ Sangoku nigdy nie rozstawał się z kulką swojego dziadka. Miał ją dać Bulmie po znalezieniu szóstej kuli, tuż przed samym wywołaniem smoka. Pilaf uwięził więc Sangoku, Bulmę, Oolona i Yamchę (ten ostatni ujawnił się i dołączył ostatecznie do całej trupy). Ponieważ nie mógł wydobyć od nich ostatniej kuli po dobroci, uciekł się do podstępu. Uśpił więźniów, a bezcenną kulkę odnalazł przy Sangoku. Nie pozostało mu nic innego jak wezwać smoka, aby spełnił jego życzenie. Powiem Wam jedynie, aby dać przedsmak tamtego widowiska, że smok pojawił się. Wyłonił się z oparów, był wielki, piękny, niesamowicie wzorzysty i nie zionął (wbrew powszechnym opiniom) ogniem. Zawisł na moment w powietrzu, spełnił życzenie (a jakże!), po czym zniknął, a wszystkie kule (zgodnie z przepisami) rozsypały się po całym świecie.

NA ORBICIE

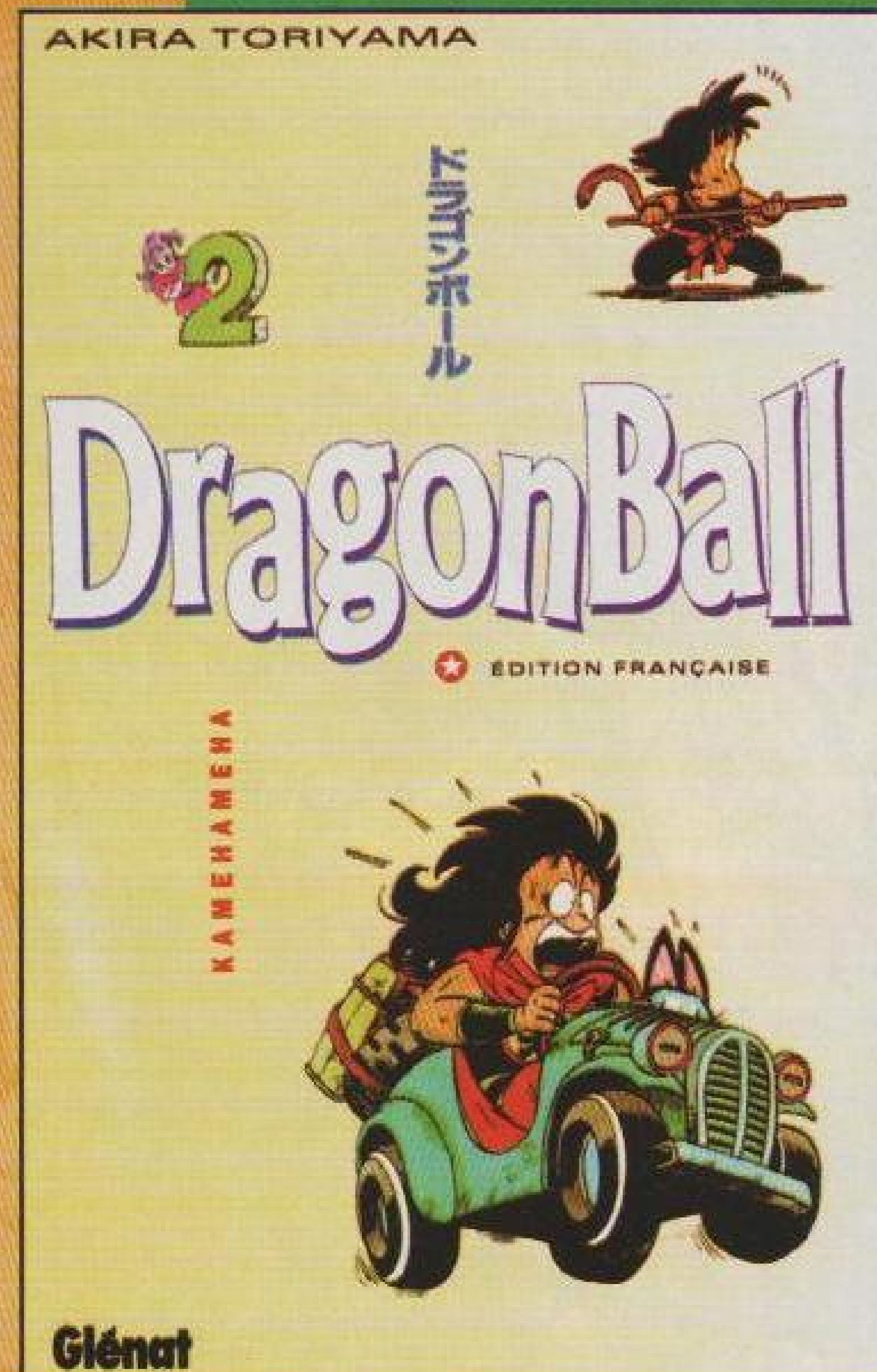
Jak brzmiało to życzenie i kto je wypowiedział - jest to przecież „gwóźdź" tego tomu - niestety nie wyjawię. Powiem jedynie, że jest to chyba największe zaskoczenie, najbardziej nieoczekiwane rozwiązanie głównego wątku. Przy okazji też - niezła zabawa... Ale cicho sza! Na tym wcale nie koniec historii (jeszcze około 50 stron do końca tomu). Czeka nas walka z zaskakującym wcieleniem Sangoku, ucieczka z twierdzy Pilafa (okazała się jednak zniszczalna). Pożegnamy się na dobre z niektórymi bohaterami. Kule, które się rozprysły, będzie można pozbierać ponownie za rok, oczywiście najlepiej za pomocą detektora Bulmy. Ciekawe do kogo uśmiechnie się szczęście? Tymczasem Sangoku udał się na swojej ponaddźwiękowej chmurze na wyspę znajdującą się na środku mórz i oceanów. Przybył tam na zaproszenie Genialnego Żółwia. Będzie u niego pobierał nauki i szlifował swoją technikę walki. Mistrz od początku widział w nim świetnie zapowiadającego się swojego następcę. Na początek zaś, jako dowód wdzięczności za przyjęcie do szkółki, Sangoku sprezentuje mu to, co żółwie lubią najbardziej (gdy masz żółwia, nie cieszysz się - nie dowiesz się tego, zanim nie sięgniesz po zgrabny tomik „Dragon Ball'a"). Na marginesie dodam, że dla mnie najsympatyczniejszą postacią drugiego tomu (podobnie jak pierwszego) jest (bezapelacyjnie!) Sangoku. To rozkoszne stworzenie, z małpim ogonem i szelmowskim błyskiem w oku.

Wyskakując z drugiego tomu zdaje się, że długo nie otrząsnę się z charakterystycznych zwrotów i powiedzeń niektórych bohaterów, a humor i wstrzyknięta dawka optymizmu będą działać jak narkotyk kilka dobrych dni. Zupełnie jakbym krążyła po innej orbicie. Ale nie tej - okołoziemskiej, lecz wielkiej, mangowej, „dragon ballowej". Radzę pośpieszyć się i wskoczyć na nią, póki jeszcze jest miejsce i nie jest za późno. Na starość - a widzę to po sobie - nie łapie się już wszystkich fragmentów. Może więc załapiecie się na kolejny połów smoczych kul i będziecie tymi szczęśliwcami, do których uśmiechnie się los?

Bandmanka







Tytuł: Dragon Ball - tom 2: Kamehameha
Autor: Akira Toriyama
Wydawca: Glenat
Wersja: francuska
Ilość stron: 188
Cena: 38 FF



X OVERTURE

Istnieje taki nurt w mandze i anime zwany shojo. Zaliczają się do niego komiksy i filmy przezna czone wyłącznie dla dziewcząt. Tematyka jest czysto kobieca, potraktowana jest kobieco i wykonana oczywiście też. Historie zawsze opowiadają o wielkich miłościach, różnią się jedynie tłem, zawsze jest romantycznie i przejmująco. Większość tych dzieł przeznaczona jest dla najmłodszych, starszemu odbiorcy mogą wydać się dość kiczowate, jak prawie zawsze jest w wypadku, gdy tym odbiorcą jest chłopak. Nierzadko jednak zdarza się, że znajdzie się sporo dorosłych fanów jakiegoś filmu bądź komiksu, którzy wszem i wobec skłonni są opiewać swe ulubione mydlane opery. Jest to przeważnie przyczyną zaciętych walk między nimi, a ich przeciwnikami; osób bezstronnych jest najmniej. Przedmiot sporu jest bardzo delikatny i tak: opozycja najczęściej słusznie zarzuca tematowi nienaturalność, dziecinadę, kicz, brak jakichkolwiek treści, czy mdłe wykonanie; strona broniąca równie często wysuwa tak słuszne argumenty jak walory edukacyjne, niezobowiązującą rozrywkę, bajeczny świat wciągający odbiorcę. W Polsce mamy właśnie okazję być świadkami podobnej wojny między przeciwnikami i fanami Sailor Moon, jedni nienawidzą, drudzy kochają czarodziejki, i jak zwykle niewielu jest tolerancyjnych. Oczywiście nie da się ukryć, że jeżeli spojrzeć na Sailor Moon z perspektywy jakichkolwiek wartości filmowych jest ono, jak i podobne jemu produkcje, mydlanym kiczem na poziomie zerowym, żeby już nie mówić o wartościach ujemnych. Jednakowoż wyrozumiałym trzeba być i spoglądać należy na to zjawisko z punktu widzenia widza, do którego jest ono kierowane, albo nie spoglądać w ogóle. Z tak zdefiniowanym nastawieniem podchodziłem do nurtu shojo i stosując się do tej regułki najczęściej nie spoglądałem w ogóle. Do czasu...







Do czasu kiedy dostałem mangę zatytułowaną X/1999, a dokładniej drugą jej część - Overture. Wydawałoby się, że jest to najzwyklejszy komiks shojo, zawiera mnóstwo typowych dla tego gatunku „kobiecych" smaczków, lecz jest też w nim coś co odróżnia go od mu podobnych. Potrafi zainteresować nawet chłopaka; wierzcie mi sam jestem chłopakiem, a X mnie zainteresował. Podkreślam, że jest to dla mnie jedynie interesujące, a nie na przykład fascynujące, bo fascynującym nie może wydać się komiks, w którym światu zagraża zagłada i jest w stanie ocalić go tylko jeden piękny bohater, wybraniec (Hmm - bardzo dyskusyjne - dop. Jedi). Można by taką fabułę zaszufladkować jako „niezobowiązującą historyjkę", ale X jest miejscami na tyle pretensjonalny, że bynajmniej nie da się określić go niezobowiązującym. Overture osiąga więc sukces jedynie połowiczny, historia, którą opowiada nie zasługuje na wielką uwagę, lecz sposób jej opowiedzenia jest nad wyraz interesujący.

Opowiada natomiast o zmaganiach naszych dobrych znajomych - dobra i zła. Dobro jest reprezentowane przez Siedem Pieczęci, wojowników przedstawiających Smoka Nieba. Po stronie zła stoi Siedem Zwiastunów, nikczemnych wysłanników Smoka Ziemi. Wraz ze zwycięstwem Smoka Ziemi zapanuje na świecie chaos, nieszczęście i cierpienie, gdy zwycięży Smok Nieba kłopoty zostaną zażegnane i będziemy żyli w szczęściu i pokoju. Między siedmioma wojownikami stojącymi po każdej ze stron jest jeszcze jedna osoba, Kamui Shiro (lub Shirou - w wersji japońskiej i francuskiej), młodzieniec do którego należy wybór. Zwycięży ta moc, za którą Kamui się opowie, on więc zadecyduje o przyszłych losach świata. Na razie Kamui nie zdaje jeszcze sobie w pełni sprawy ze swojej roli, wie jedynie, że gdy był dzieckiem matka zabrała go z Tokio by odsunąć go od niebezpiecznych wydarzeń, które spotkały tam jego przyjaciół. Kotori i jej brat Fuma byli najbliższym towarzystwem Kamui, przyjaźnili się od dziecka, jednak pewnego dnia matka rodzeństwa zginęła w przerażający sposób, rozerwana na części wybuchem; wyglądało to tak, jakby wybuch miał swe ognisko we wnętrzu jej ciała. Po tej tragedii Kamui wyjechał z matką, by teraz, będąc już młodym mężczyzną, powrócić do Tokio, do swojego dawnego życia i przyjaciół.

Overture zaczyna się sceną magicznego pojedynku między jednym z Siedmiu Pieczęci i jednym z Siedmiu Zwiastunów. Poznajemy tu Sorata Arisugawę (Pieczęć) i Yuto Kigai (Zwiastun), ich walka, tak jak i akcja całej mangi toczy się w niedalekiej przyszłości, roku 1999. Pojedynek odbywa się w samym Tokio, na jednym z zabudowanych terenów, chłopcy posługują się olbrzymimi mocami będącymi w stanie choćby przez przypadek zniszczyć większą część miasta. Jedną z obowiązkowych umiejętności potrzebnych do stania się Pieczęcią jest budowa tak zwanej Bariery, jest to pole, najczęściej sześciokątne, które obejmuje część terenu tworząc jakby jego zapasową kopię. Wewnątrz Bariery teren może ulec nawet całkowitemu zniszczeniu, ale po jej zamknięciu zostaje momentalnie przywrócony do idealnego stanu. Soracie nie sprawia to wielkiego kłopotu i tworzy Barierę, która według jego zapewnień może zostać przełamana wbrew jego woli dopiero po jego śmierci. Sorata i Yuto radośnie (dosłownie) ciskają w siebie coraz to nowymi magicznymi pociskami o wielkiej sile, w między czasie przedstawiają się, opowiadają o sobie, jacy to są milutcy i przystojni, walczą z klasą. Ich popisy zostają przerwane przez osobę trzecią, okazuje się, że Bariera została infiltrowana, ktoś się przez nią przedarł nawet nie zdając sobie z tego sprawy. Jest to Fuma, przyjaciel Kamui z młodości; pojedynkujący po krótkiej konfrontacji dochodzą do wniosku, że z mocami jakie posiada ten chłopak, które pozwoliły mu na bezproblemowe przedarcie się przez solidną Barierę, lepiej nie zadzierać. Walka zostaje odroczona, Yuto odchodzi na stację metra, a Sorata zostaje z Fumą. Ten z kolei podejrzewa, że któryś z nich, skoro mają coś wspólnego

z magią, wyrządził krzywdę Kamui (gdyż Kamui leży teraz w domu Fumy, lecząc swoje rany), Sorata od razu zaprzecza, wyjaśnia, że sam go poszukuje i ma mu coś ważnego do przekazania. Udają się więc, razem do domu Fumy.

W międzyczasie pokiereszowanego Kamui nawiedza deliryczna wizja. Telepatycznie kontaktuje się z nim młoda kobieta przypominając mu wydarzenia z przeszłości. Widzi siebie wraz ze swoimi przyjaciółmi, widzi śmierć ich matki. Przypomina mu się jak wraz ze swoją matką musiał opuścić Tokio, ostrzegała go, że musi dotrwać do roku 1999 i czekać na nadejście Dnia Obiecanego. Potem widzi cierpiącą Kotori, stara się jej pomóc, lecz jego przyjaciółka zostaje rozerwana na części, patrzy jak jej kończyny spadają wokół niego, podnosi jej odciętą głowę i przytula ją do siebie (dosyć dosadnie zostało to przedstawione). Dowiaduje się, że to co widział nie jest jedynie zwykłym przewidzeniem, jest to przyszłość, która może się wydarzyć, tylko on może uratować swych przyjaciół. Kamui rozwścieczony wizją takiego nieszczęścia wyrzuca jasnowidzącą ze swojego snu czego świadkiem jest jej siostra, zła Kanoe stojąca po stronie Smoka Ziemi. Okazuje się, że jej siedziba w której wraz ze swymi pomocnikami pracuje nad sukcesem Siedmiu Zwiastunów, mieści się dokładnie pod głównym budynkiem miasta, budynek ten wraz z wieżą był jedynym niezniszczonym obiektem w apokaliptycznej wizji miasta Kamui. Po pewnym czasie do domu, gdzie Kotori opiekuje się Kamui, wraca Fuma i Sorata. Dowiadujemy się, że Sorata jest księdzem, który niedawno dostał wiadomość od Przepowiedni, że Kamui wraca do Tokio, natychmiast wyruszono aby go znaleźć... Co stanie się dalej, dowiecie się z mangi.





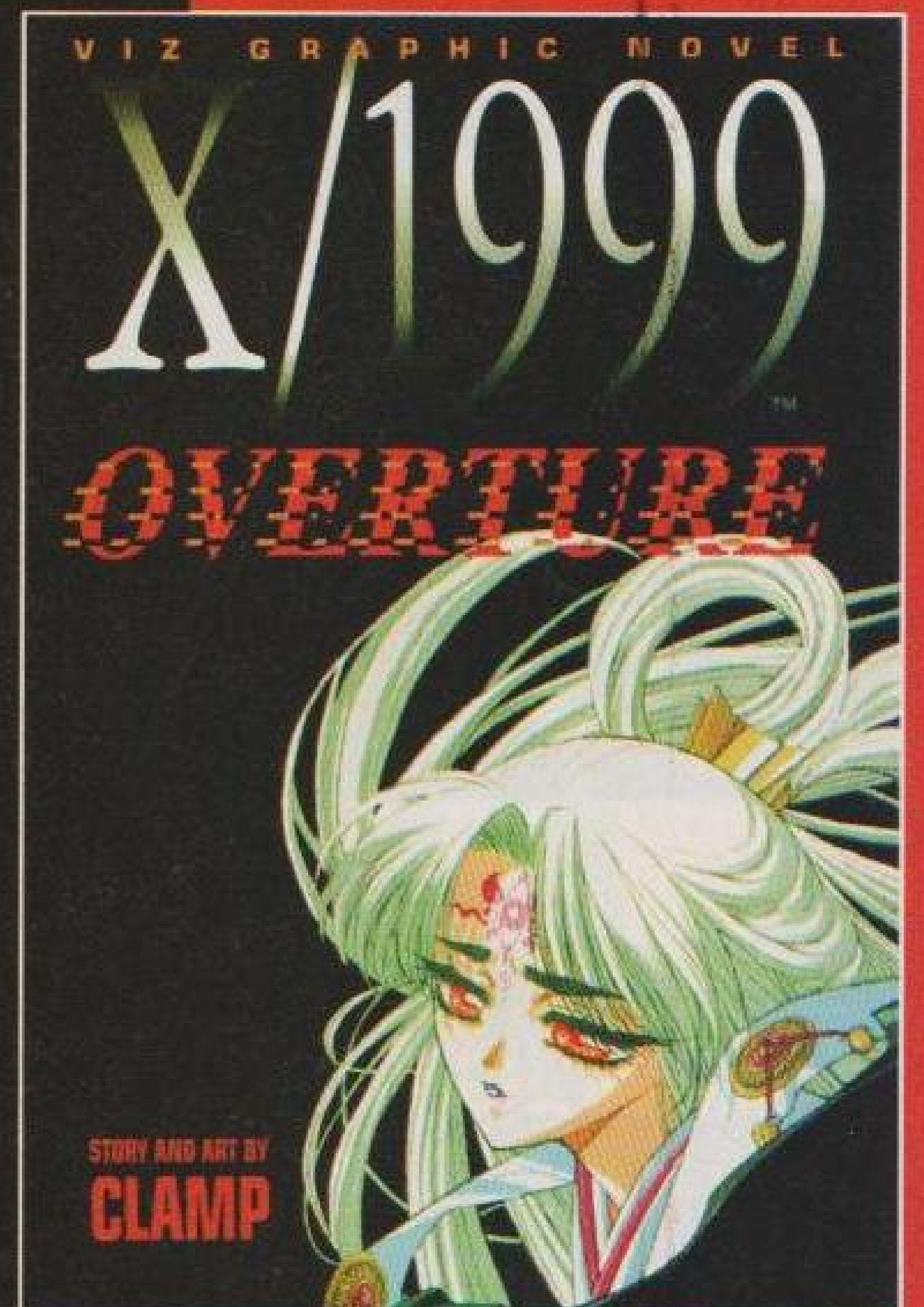
X stworzony został przez grupę rysowniczek, Clamp. Ich wcześniejsze produkcje to Tokyo Babylon, Magic Knith Rayearth, RG Veda. Overture został narysowany w charakterystycznym dla Clampa stylu, postacie są piękne, szczupłe, mają bardzo długie nogi. Wykonanie jest naprawdę dobre, rysunki stoją na wysokim poziomie, oddają z powodzeniem aktualne uczucia bohaterów i klimat rozgrywającej się właśnie sceny. Klimat natomiast jest dosyć szczególny, między innymi właśnie dzięki rysunkom. Pomimo, że jest to komiks raczej dla dziewcząt, sporo w nim scen brutalnych (lecz nie wulgarnych). Porozrywane na części ciała, zmasakrowane postacie, walające się tu i tam poszarpane kończyny w atrakcyjny sposób goszczą na wielu stronach. Szczególne w tym wszystkim jest jednak to, że tak brutalne sceny pojawiają się na zmianę, a czasem i równocześnie z romantycznymi motywami pięknych ptasich piór subtelnie opadających wśród kałuż krwi. Bardzo wyraźnie odczuwa się świadomie ukazany groteskowy kontrast między złem, a dobrem.

Historia opowiada o tradycyjnych zmaganiach dwóch sił. Nie jest to zbyt zachęcające, ale gdy zacznie już się lekturę czytelnik natychmiast jest wciągany w akcję i coraz bardziej interesuje się losami bohaterów. Czytelnik jest ciekawy co wydarzy się Dnia Obiecanego, o którym tyle się mówi. Ten dzień określany jest on jako koniec świata, ale dlaczego właśnie Kamui ma z nim coś wspólnego? Jednym ze znaczeń tytułu „X" jest krzyż, wiąże się to z motywami religijnymi, najsilniejszym chyba jest tu biblijna apokalipsa. Wiele ludzi już teraz wiąże swe nadzieje (chore co prawda) z przełomem wieku oczekując końca świata. W X, po owinięciu w magiczną otoczkę został ten pomysł wykorzystany, nadaje to opowieści dziwnej prawdziwości, kto wie, gdyby koniec świata miał nastąpić, może właśnie tak w alegorii wyglądałaby walka ludzkich uczuć. Kolejną wciągającą rzeczą jest humor, który w niemałej ilości można znaleźć w mandze. Pojawia się często, jest czysto japoński i na niezłym poziomie, kilka razy całkiem szczerze mnie rozbawił. Pomimo dość banalnej historyjki X wciąga, udziela się narysowany „grubą kreską" klimat komiksu, rozśmiesza humor. Wykonanie nie jest mdłe jak w większości shojo mang i może przyciągnąć wiele osób niezależnie od upodobań. Oczywiście często można spotkać pompatyczny romantyzm charakterystyczny dla shojo, jak również i sztuczny dramatyzm. Jest jednak mnóstwo czynników, takich jak unikatowy klimat, które moim zdaniem zaciekawią nawet największych twardzieli. Warto jest więc sięgnąć po X/1999 zarówno gustującym we wszelkich sagach chłopakom, nie gustującym zresztą także, jak i poszukującym uczuciowych i wciągających opowieści dziewczętom. Zresztą podejrzewam, że dla większości dziewczyn jest to pozycja już kultowa. Jeśli ktoś nie czytał niech przeczyta, a jeśli już czyta, to niech czyta dalej. Do widzenia.

Profuzjusz.





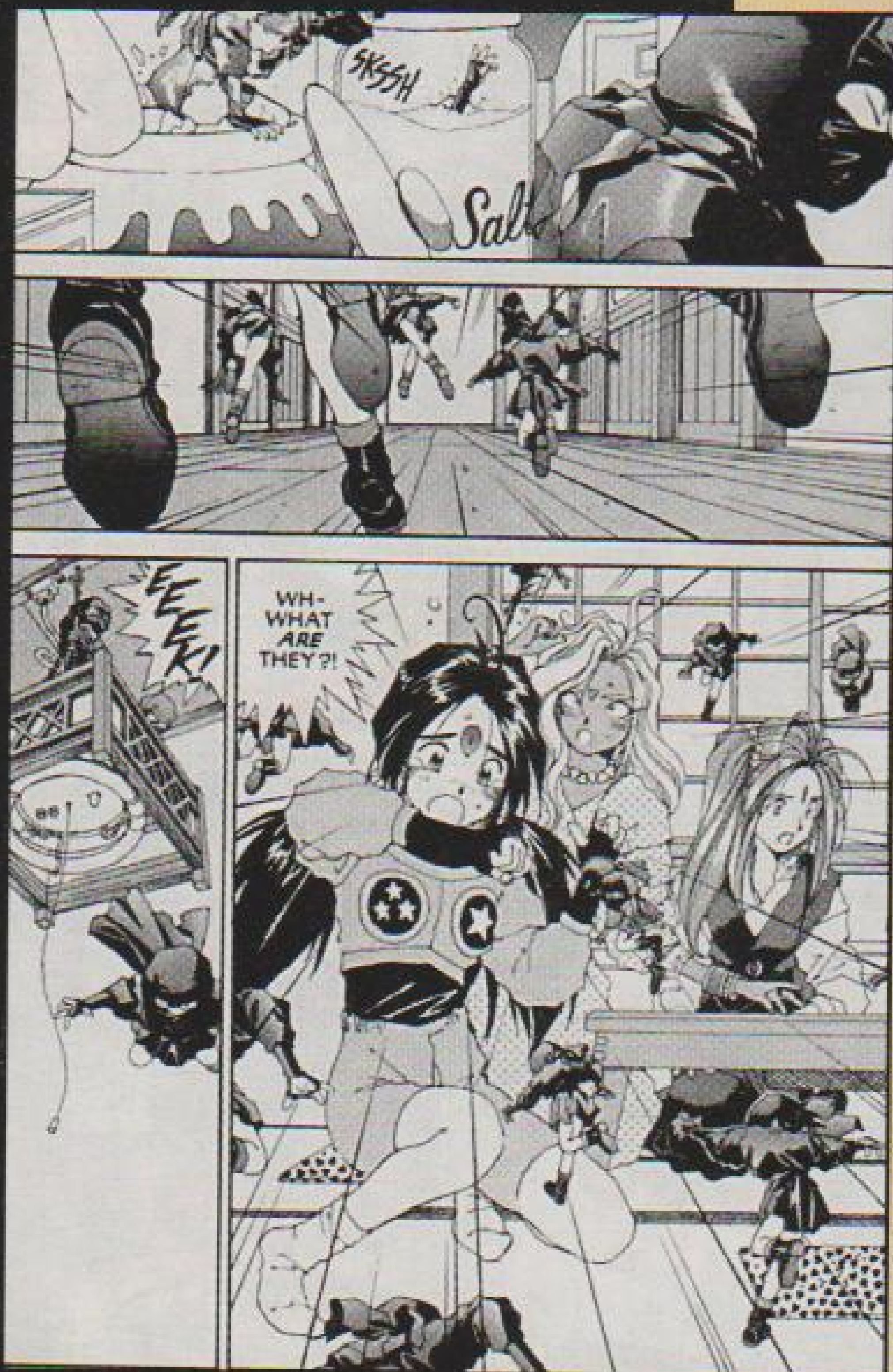


Tytuł: X/1999 - tom2 - Overture
Autor: CLAMP
Wydawca: Viz Comications Inc.
Wersja: anglojęzyczna
Ilość stron: 184



Oh My Goddess! NINJA MASTER

To już ente z kolei spotkanie na łamach Kawaii z przesympatyczną boginką i nieśmiałym Keiichim, który miał to szczęście, że spotkał na swojej drodze tak przemiłe i opiekuńcze stworzonko jakim jest Belldandy. Od czasu, gdy ta dwójka spotkała się po raz pierwszy wiele się zmieniło (o czym opowiadają kolejne części anime - ale do tego jeszcze wrócimy, tego bądźcie pewni!). Przede wszystkim Keiichi zyskał nową rodzinę, trochę niespodziewanie, trochę wbrew sobie, ale za to wzbogacił się o nowych przyjaciół - trochę dziwnych, ale zawsze to przyjaciół. Niedługo po przybyciu Belldandy pojawiły się jej znajome po fachu - Urd, Skuld, (patrz - Kawaii 3/97) i od tego momentu zaczęło się małe zamieszanie, gdyż nie dość, że całe towarzystwo posiada moce nadprzyrodzone, to na dodatek używa ich w najmniej nieodpowiednich okolicznościach, a tych niestety nie brakuje. Życie Keiichiego i Belldandy byłoby spokojniejsze, gdyby nie ta cała menażeria gotowa obrócić każdy najspokojniejszy nawet dzień i najbardziej romantyczną chwilę w wojnę totalną. No dobra, nasi bohaterowie starają się jak mogą, ale nie zawsze jest to możliwe, no bo przecież...



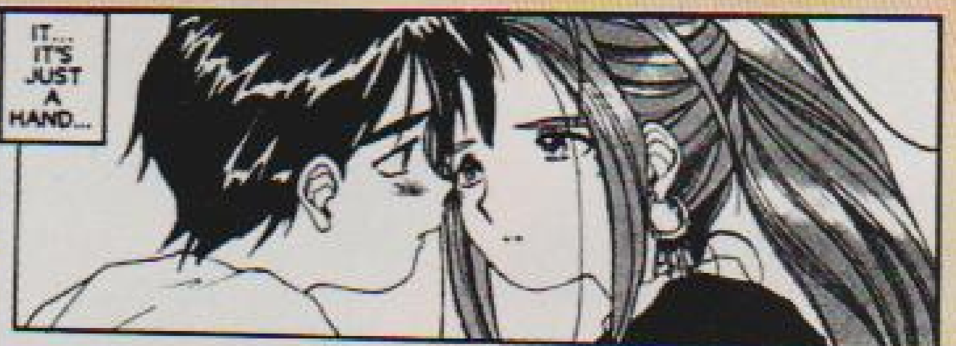




Ktoś bez przerwy stara się, aby zaszkodzić naszym bohaterom...

Gdzieś w centrum miasta, w jednym z ośrodków gier komputerowych, Mara - demonica klasy pierwszej i jedna z największych przeciwniczek Belldandy, wpadła na genialny (według siebie) pomysł, polegający na nasłaniu na Urd, Skuld, Belldandy i Keiichiego... Mistrza ninja! Jak postanowiła, tak też uczyniła i już po chwili trzy siostry oraz kurduplowaty student (no dobra, żartowałem) mieli na głowie strasznie dokuczliwe stworzonko, które potrafiło przechytrzyć nawet (?!) urządzenia konstruowane przez Skuld (jednym z nich był strażnik pilnujący wejścia do domu). Plan działania był bardzo prosty - zrobić jak najwięcej zamieszania, wprowadzić w domu Keiichiego i boginek skrajny chaos i skłócić wszystkich ze wszystkimi. Pierwszą ofiarą była Skuld, która akurat skończyła konstruować kolejnego demonoodpornego strażnika i gdy tylko go uruchomiła, ten natychmiast wyczuł zagrożenie i dał ognia ze wszystkich luf. Skutki przewidzieć nietrudno - ściany w strzępach, dziura w suficie - delikatnie mówiąc - bałagan... i oszołomiona Skuld, która nie miała pojęcia, co się właściwie stało. Nasz superninja oczywiście nie ucierpiał, zabawa wszak dopiero miała się rozpocząć. Ten drobny (?) incydent wpłynął pobudzająco na Urd, która w jego efekcie poniosła straty i tym samym wywiązała się wstępna sprzeczka pomiędzy siostrami... Tymczasem nasz główny mąciciel działał dalej, robiąc przy okazji na kolanie notatki, aby wszystko przebiegało jak należy i żeby przypadkiem czegoś nie przeoczyć... I zaiste - nie przeoczył. Belldandy i Keiichi stali się kolejnymi ofiarami - gdy nasza parka po raz kolejny cieszyła się w swoim towarzystwie romantycznymi uniesieniami, awantura pomiędzy Skuld i Urd dosięgła także ich osoby. A żeby było pewne, że awantura nagle się nie zakończy, nasz tajemniczy ninja zafundował sobie małą przemianę i już po chwili w postaci Skuld zdemolował pokój Urd, uufff - w tym momencie stało się jasne, że na wymianie poglądów się nie skończy - do akcji rzucono czary! Jakby tego było mało przyszedł















Keiichi Morisato

Spokojny i nieśmiały student Nekomi Tech o niskim wzroście (158 cm), ma 21 lat i jest po uszy zakochany w Belldandy, z którą skontaktował się dzwoniąc (niechcący) do Biura Pomocnych Boginek.



Mara

Demon Pierwszej Klasy, nikczemna i podstępna, gotowa w każdej chwili do najgorszych czynów, aby tylko dokuczyć Belldandy.



Kodama

Mistrz Ninja, gdzie tylko się pojawi, sieje zamieszanie. Jest źródłem wielu kłopotów. Musi wykonywać polecenia swej pani (Mary), albo popełnić samobójstwo.



Hikari

Mistrz Ninja. Kolejny. Nasłany przez Marę, aby zabić Kodama.



Senrigan

Mistrz Ninja. Jeszcze jeden. Szpiegująca chłopczyca Mary.



Belldandy

Bogini Klasy Pierwszej, Nielimitowana. Spokojna, zrównoważona, bardzo miła i niesamowicie sympatyczna. Zakochana w Keiichim, ufa mu bezgranicznie.



Skuld

Bogini Drugiej Klasy. Limitowana. Młodsza siostra Belldandy. Bardzo inteligentna. Jej pasją jest budowanie dziwnych urządzeń o jeszcze dziwniejszym zastosowaniu.



Urd

Bogini Klasy Drugiej. Limitowana. Starsza siostra Belldandy. Bardzo seksowna i nieokrzesana. Potrafi tworzyć nowe czary-lekarstwa. Uwielbia uszczęśliwiać innych na siłę.



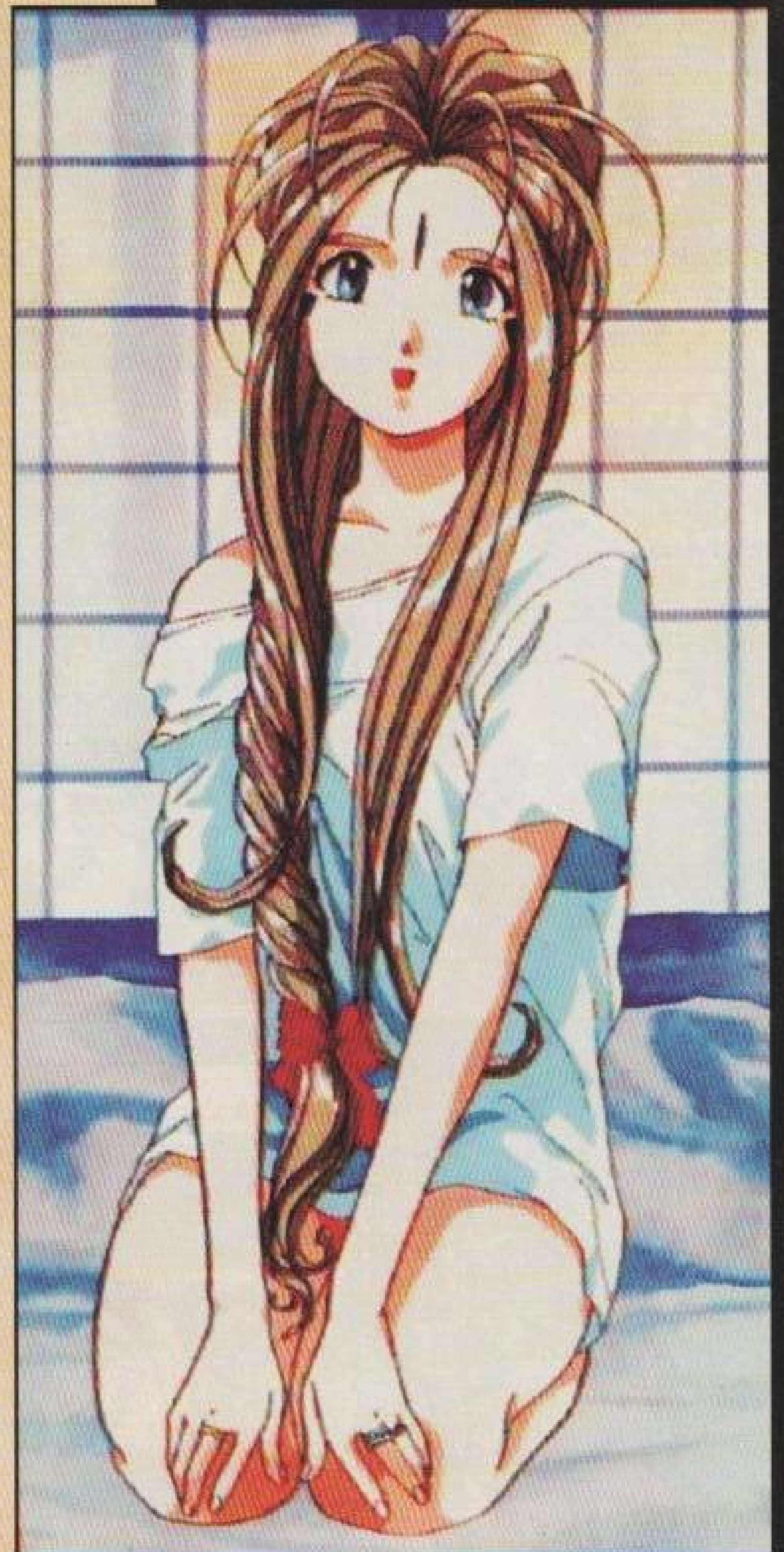
Wszechmogący

Po prostu Wszechmogący

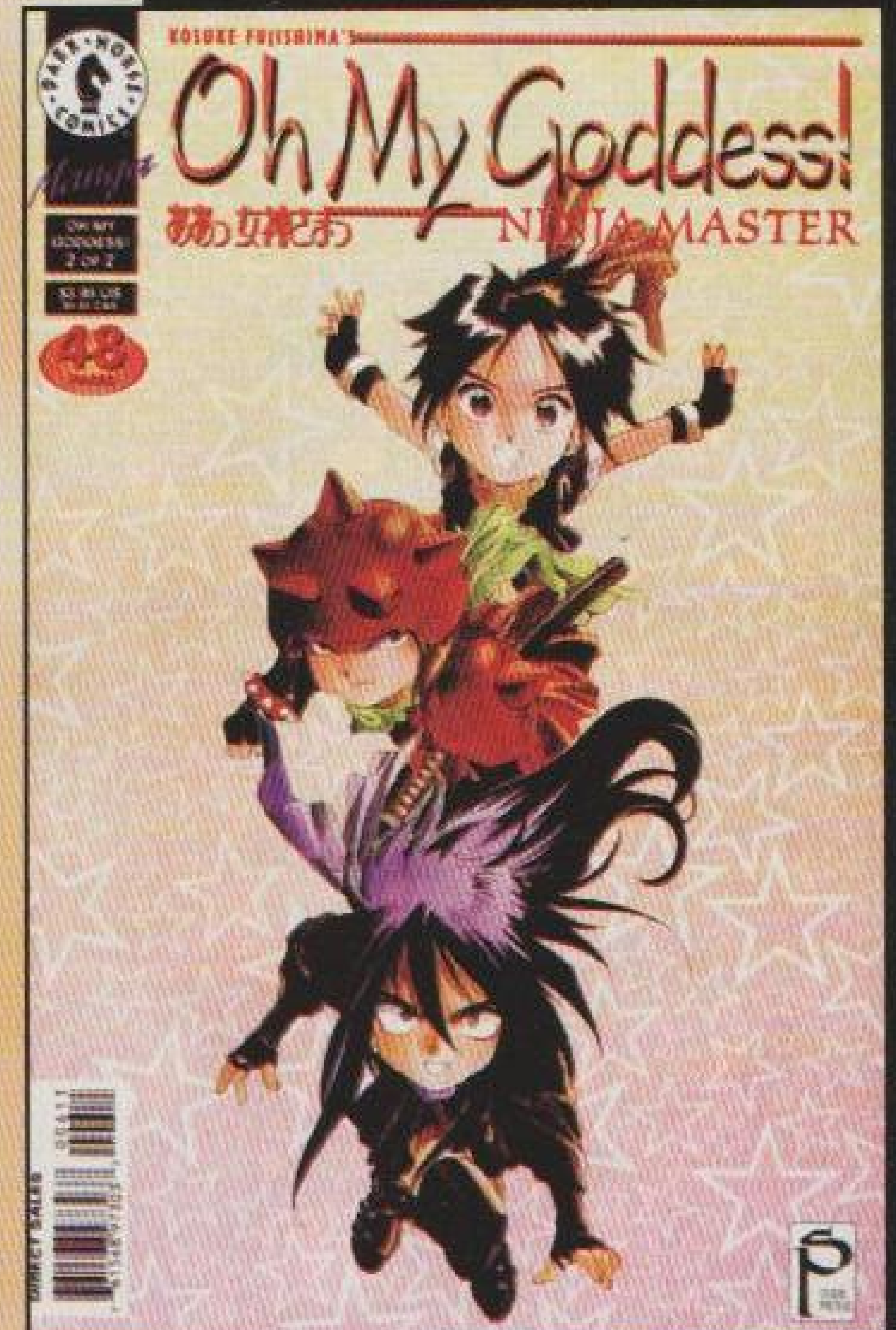
czas, aby ostatecznie rozprawić się z Keiichim i Belldandy, czyli zniszczyć ich związek - wredne, prawda? Dla naszego mistrza ninja nie ma rzeczy niemożliwych - kolejne wcielenie i Belldandy zastaje Keiichiego i tajemniczą dziewczynę w niedwuznacznej sytuacji, a gdy się już wydaje, że wszystko, co miało zostać zepsute, zostało, i nie ma już odwrotu... Belldandy po raz kolejny udowadnia, że dla prawdziwej miłości takie próby jak ta, są niczym. W tym momencie nasz mistrz ninja nie ma innego wyjścia, jak popełnić samobójstwo detonując bombę, która przy okazji zmiecie dom i wszystkich jego mieszkańców - i faktycznie, odpala lont i... Jeśli chcecie dowiedzieć się, co dalej stało się z naszym ninja i resztą bohaterów, sięgnijcie po piąty z kolei tomik Oh My Goddess! - zatytułowany: Ninja Master, tam znajdziecie odpowiedzi na te i inne pytania oraz gromadkę rozwrzeszczanych ninja w wersji mini, dokonujących abordażu przez słuchawkę telefonu, flakon, słoik z kiszonymi ogórkami i wentylator. Szalone!? No jasne! Sami się przekonajcie!

Niestety nie ma róży bez kolców (hmm, a może właśnie w tym tkwi jej urok?), co prawda opowieść jest przesympatyczna, ale manga Oh My Goddess! ma to do siebie, że „przelatujemy" przez nią w dosyć szybkim tempie, a praktyka wydawnictwa Dark Horse, polegająca na cięciu całości na małe zeszyciki, wcale nie ułatwia czytelnikowi wczucia się w opowieść. Ninja Master zostało podzielone na dwa zeszyty, pierwszy składa się z 32 stron mangi, drugi został opatrzony krzykliwym napisem informującym, że ma AŻ (?) 48 stron, świetnie, nikt tylko nie dodał, że dwanaście z nich, to reklamy (plus listy i galeria fanów). Osobiście wolałbym wziąć do ręki oryginalny, cały tomik mangi i w spokoju przeczytać go od deski do deski, nie martwiąc się, że akcja urwie się w połowie i będę musiał zapłacić cztery dolce za czterdziestoośmio stronicowy tom drugi. Wniosek? Kupić, przeczytać i dać do zrozumienia wydawcy, że robi kuku naszemu portfelowi. Całe szczęście, że polscy wydawcy nie tną (na razie) mang na kawałki i miejmy nadzieję, że tak już zostanie - w przeciwnym razie biorę za zakładnika Belldandy i żądam zniesienia obowiązku płacenia podatków. Miłej zabawy!

Mr Jedi







Oh My Goddess! - część V - Ninja Master
Autor: Kosuke Fujishima
Wydawca: Dark Horse Comics
Dystrybucja w Polsce: Świat Komiksu
Wersja: anglojęzyczna
Ilość stron: tom1: 32, tom2: 48
Cena: tom: 2.95$, tom2: 3.95$



RIOT





Autorzy różnego rodzaju historii dzielą się na kilka grup. Są tacy, którzy mają w głowie jeden wątek, i prowadzą go bez względu na to, czy kogoś w ogóle on jeszcze obchodzi, czy nie. Są tacy, którzy mając świadomość, iż ten jeden łatwo może znużyć, wprowadzają więc wątki poboczne. Po pierwsze po to, by nieco urozmaicić akcję, po drugie po to, by (o ile wątki poboczne tyczą osób związanych z głównym bohaterem) lepiej go poznać. W końcu po to, by wykazać się własnym kunsztem scenariopisarskim. Po lekturze pierwszego tomu z serii „RIOT", nie mogę oprzeć się wrażeniu, iż do tej trzeciej właśnie grupy należy pan Satoshi Shiki - twórca wspomnianej wyżej serii. Drugą refleksją, jaka narzuca się, zaraz po poprzedniej, jest specyfika bohaterów. Otóż, jeśliby się miało określić tę jedną rzecz, na którą postawił autor tworząc swój świat, to w przypadku RIOTa, byłaby nią egzotyka. Przy czym zaznaczyć należy, że to, co egzotyczne wydawać się może Japończykom, z pewnością nie wyda się egzotyczne nam - wychowankom zachodniej cywilizacji. Wręcz przeciwnie, użyte przez autora, dla uatrakcyjnienia historii, imiona bohaterów, ich relacje, wystroje wnętrz, charaktery, przy naszym obciążeniu kulturowym, nie tylko nie pozwalają uwierzyć w prawdopodobieństwo istnienia takowego („stworzonego" przez Satoshi Shiki'ego) świata, ale i powodują ciągłą, wręcz automatyczną konfrontację informacji zawartych w mandze, z tymi które znane są nam z lekcji religii, klasycznej literatury, europejskiej architektury, czy w końcu z amerykańskiego kina. Jednak dość tej czczej paplaniny. Przejdźmy do konkretów. Sprawa pierwsza - bohaterowie.



Główną postacią, jak to zwykle (co nie znaczy, że zawsze) w mandze bywa jest kobieta, a w zasadzie kobietka. Nastoletnia Axel, powabna blondyneczka w butach większych od jej głowy i z wielkokalibrowym gnatem w dłoni. Jej zadaniem jest ochrona magicznej księgi RIOT, która jest największym skarbem (i jedną z niewielu pozostałości) pradawnego Królestwa Zachodu. Jak to często z blondynkami bywa, Axel nie należy do najlotniejszych bohaterów. Dobitnie o tym świadczą jej komentarze, miny i podejście do życia. Niemniej, wydaje się sympatyczna i w zasadzie doskonale nadaje się na bohaterkę swojej opowieści. Jednak wszystko nie wygląda aż tak pięknie, bo pełne imię owej bohaterki brzmi: Axel Rose. Przypadek? Nie sądzę. Taka analogia (przynajmniej mnie) drażni tak samo jak bezkrytyczne uwielbienie Heavy Metalu przez Simona Bisleya. Zresztą.... Axel spokojnie spałaby sobie w swojej kapsule przy księdze, gdyby nie kolejny bohater (niemniej główny) - „Billy, znany lepiej w tych stronach (?) jako Billy the Kid". Billy jest zawodowym złodziejem i rewolwerowcem, któremu znudziły się drobne kradzieże i postanowił pokusić się na coś większego. Tym „czymś większym" okazała się magiczna księga RIOT. Billy zakradł się do siedziby Zachodniego Królestwa i kradnąc księgę obudził Axel, która niemal natychmiast ruszyła w pościg. Billy'ego opisać można jednym zdaniem, jako dumnego buraka, wymachującego gnatem przy każdej okazji. Niemniej, podobnie jak Axel, doskonale nadaje się do tej historii. Na tej płaszczyźnie fabularnej pojawiają się jeszcze drugoplanowi bohaterowie:

Ziggy - panna-laser, której zadaniem jest zdobycie księgi dla drugiego królestwa - Królestwa Wschodu.

Kyrie - była Billy'ego, równie impulsywna jak on sam.

Ritchie Edwards - tajemniczy ślepiec, darzący nienawiścią Billy'ego.

Oprócz tego świata, którego bezwzględnym panem wydaje się być Billy, istnieje również Świat Królestw (Kościołów). W mandze słowo „królestwo" używane jest zamiennie ze słowem „kościół". W każdym bądź razie, istnieją dwa królestwa. Królestwo Zachodu, z którego wywodzi się Axel i Królestwo Wschodu,







któremu służy Ziggy. W tej chwili Kościół Wschodni pragnie zdobyć RIOTa i sprowadzić Axel do swej siedziby. Kościołem tym kierują kapłani, próbujący odnaleźć własną księgę - PHATNOM. Pomóc w tym ma właśnie RIOT. Kapłanom Wschodu przewodzi Wielki Kapłan. Okazuje się on być tym , który trzynaście lat wcześniej wyprowadził brata Axel , Abla z Zachodniego Kościoła. Jeśli komuś mało, to istnieje również Cain (skoro pojawił się Abel - wydaje się to oczywiste). Nie jest jednak powiedziane, czy jest on również bratem Axel, choć logika na to właśnie wskazuje. W każdym razie, wygląda na to, że Cainowi znudziło się wysłuchiwanie rozkazów swojego ojczyma i postanowił zabić Wielkiego Kapłana, co zresztą uczynił bardzo skutecznie. We Wschodnim Kościele pojawiają się również inne postacie, kochanka Caina - Ciphone i rycerz zwany Lion King. Relacje panujące między wszystkimi członkami Kościoła Wschodniego są jednak zbyt skomplikowane i chyba jeszcze w pierwszym tomie niezbyt jasne, by już teraz je opisywać.

Jeśli komuś fabuła wydaje się zbyt prosta, dodać należy, iż Axel dopadła w końcu Billy'ego i zastrzeliła go. Mało skutecznie jednak, gdyż krew Billy'ego kapnęła na księgę RIOT i ta (księga) postawiła kowbojowi ultimatum, w którym zagwarantowała jego nieśmiertelność, dopóki będzie chronił księgę i bronił Axel przed każdego rodzaju krzywdą. Jak nietrudno się domyślić, Billy natychmiast przystał na te warunki. Wtedy pojawiła się Ziggy, próbując odebrać Billy'emu księgę i porwać Axel. Warto dodać jeszcze, że Axel nie akceptuje Billy'ego, jako nowego strażnika księgi. Billy zostaje zabity przez Ziggy, jednak ponownie zmartwychwstaje i ją zabija. Krew Ziggy miesza się z krwią Billy'ego i Ziggy również staje się chwilowo nieśmiertelna. Fajnie.

Podobnie we Wschodnim Kościele sprawy nie mają się dobrze. Zabijając Wielkiego Kapłana, Cain zajął jego miejsce. Przeciwstawił się temu Lion King i przeciął Caina na dwie połowy mieczem . Jednak Cianowi nie w głowie było umieranie i wyzwolił się z niego potężny demon. Billy i Axel postanowili dotrzeć do Abla, chwilowo zamkniętego we Wschodnim kościele. Ziggy z kolei postanowiła ich ścigać. Nie wiem tylko po co, skoro jej zadanie polegało na sprowadzeniu Axel właśnie do Wschodniego Kościoła. Mniejsza z tym. Czas na podsumowanie.

O bohaterach i fabule już było, zatem teraz czas na scenografię.

Cóż, jeśli komuś odpowiada połączenie gotyckiej katedry z saloonem, bez zadawania dodatkowych pytań, to wszystko jest w porządku. Jeśli natomiast, ktoś próbowałby dopatrzyć się w tym jakiegoś głębszego sensu, to przypuszczalnie straciłby jedynie czas.

Broń. Co prawda Patlabor posługiwał się powiększonym o kilkanaście razy rewolwerem, nie oznacza to jednak, że był to pomysł na tyle genialny, iż należy go naśladować.

Kreska. W kwestii grafiki, myślę że pan Satoshi Shiki spełniłby oczekiwania wszystkich, nawet najwybredniejszych czytelników. Próbując określić jego styl, nie przychodzi mi do głowy nic innego, jak odwołanie się do stylistyki Clampa. Według mnie, Shiki wyciągnął z niej wszystko co najlepsze, pozostawiając wszelkie X-owe przegięcia miłośnikom (czy raczej ...śniczkom) SHOJO MANGA. Tym bardziej dziwi okładka. Dzierżąc w dłoni amerykańskie wydanie RIOTa, o które pokusiło się Viz Graphic Novel, aż trudno uwierzyć, iż pozwolili sobie na taką wtopę. Nie to, że mam coś przeciwko fanzinom, ale tak właśnie wygląda okładka RIOTa. Jak obrazek z galerii fana w podrzędnym fanzinie. Wstyd.

To na szczęście jedyny mankament tego tomiku. Technicznie, bez zarzutu. Czarne jest czarne, a białe - białe. Klej mocny, a okładka sztywna. Do tego zauważyć trzeba piękną czołówkę, przypominającą bardziej czołówkę filmu, niż książki. To się chwali.

Szkoda tylko, że narracja jest filmowa, czasem zbyt filmowa, przeszkadza niekiedy w lekturze. Zakończę jednak optymistycznie, refleksją, iż pan Saoshi Shiki, to taki początkujący Altman mangi.

P.S. Chciałbym bardzo serdecznie przeprosić wszystkich uważnych czytelników za karygodny błąd, jaki popełniłem pisząc jedną z poprzednich recenzji. Otóż w numerze ósmym, w recenzji „Świat X/1999" popełniłem błąd w pisowni pewnego nazwiska. Zatem prostuję. Chodziło mi oczywiście o „gigerowskie wnętrza". Pana H.R. Gigera i wszystkich czytelników za błąd przepraszam.

Bartek Kędzierski

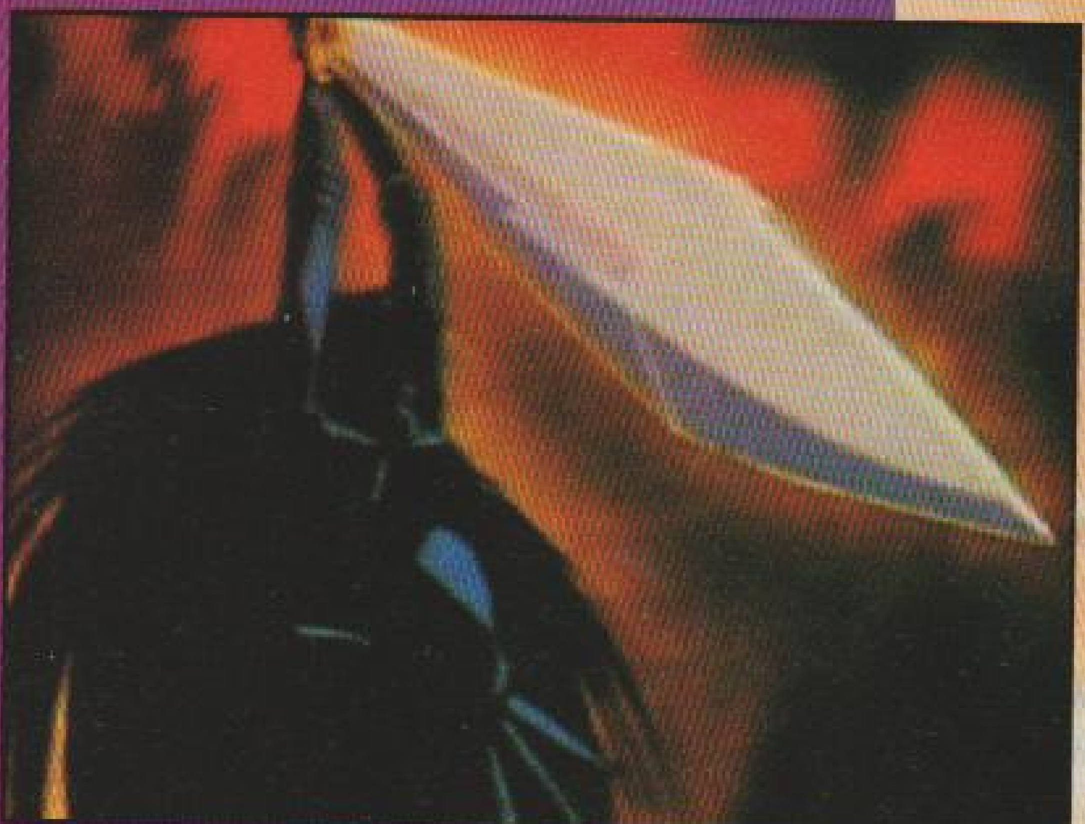


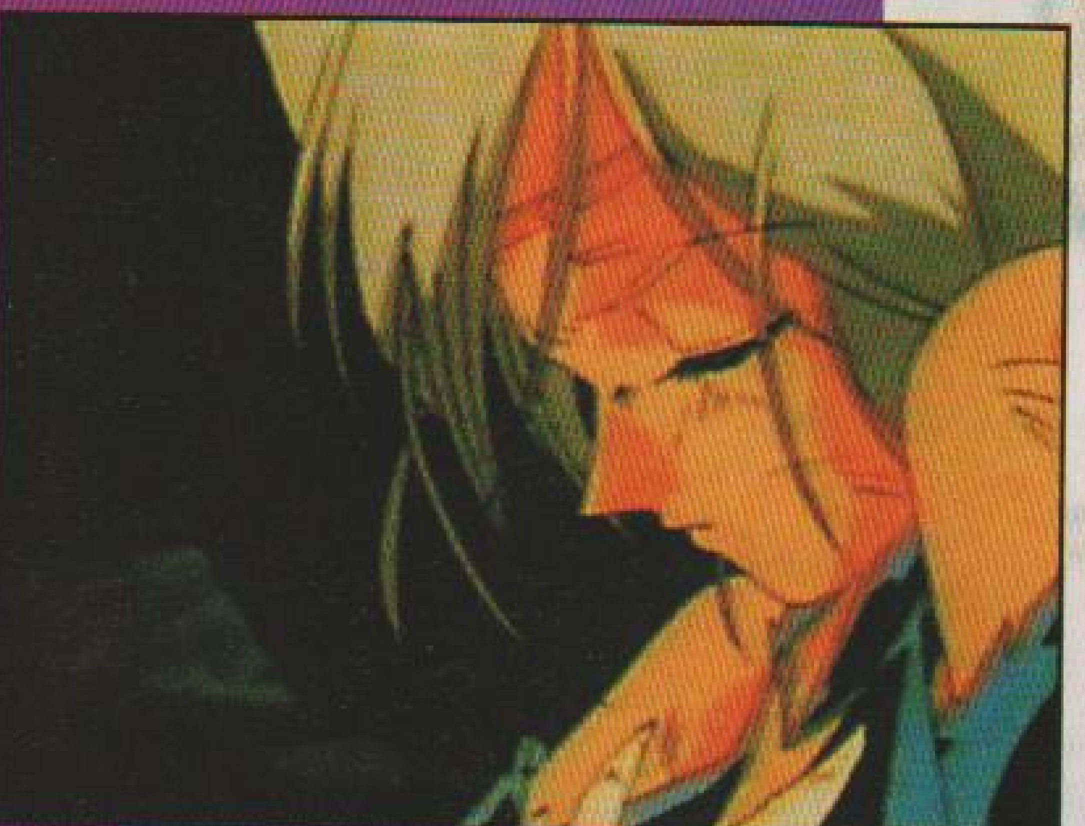


RIOT tom1
Autor: Satoshi Shiki
Wydawnictwo: Viz G.N.
Ilość stron: 180
Cena: $15.95USA/$21.50CAN











Sailor Moon Stars

odcinek 199 - „Promyk Nadziei - ostatnia walka w galaktyce"

Na gwieździstym niebie pojawiają się na chwilę czerwone motyle, te same, które wcześniej zwiastowały nadejście Księżniczki Gwiezdnych Czarodziejek. Chwilę potem pojawia się ona sama, po czym znika. Po niej pojawiają się inne czarodziejki na tle swoich planet. Galaxia rozpoczyna opowieść.

Galaxia: Wojowniczki o miłość i sprawiedliwość istnieją od momentu powstania Galaktyki. Walczyły bardzo dzielnie, żeby na świecie zapanował pokój. W końcu chaos został pokonany przez największą czarodziejkę wszech czasów - Legendarną Wojowniczkę.

Legendarna Wojowniczka wbija swój miecz w ziemię, z pęknięcia wystrzeliwuje w niebo czerwony słup światła. Planeta zostaje uwolniona spod działania złych czarów. W ziemi pozostaje skamieniały miecz Legendarnej Wojowniczki...

Na ekranie przez chwilę znowu widać czerwone motyle. Nagle gdzieś w oddali widać potężną eksplozję. Legendarna wojowniczka stoi na kawałku asteroidu. Galaxia kontynuuje.

Galaxia: Legendarna Wojowniczka schwytała i uwięziła chaos w swoim własnym ciele. To był jedyny sposób, żeby uratować Galaktykę.
Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia (GCO): Co ona mówi?
Gwiezdna Czarodziejka Swobody (GCS): Nie rozumiem.

Chibi-Chibi wyszła na czworakach z ukrycia i stanęła niedaleko Czarodziejki z Księżyca i Gwiezdnych Czarodziejek.

Galaxia: W galaktyce znów zapanował pokój, ale Legendarna Wojowniczka zrozumiała, że na nikim nie może polegać, że przyszłość galaktyki leży w jej rękach.

Wszędzie panuje ciemność, tylko pojedyncze odblaski pożarów dają trochę światła. Nagle Galaxia po swojej ostatniej wypowiedzi podnosi miecz do góry, z nieba natomiast spadają błyskawice. Galaxia klęka na ziemi i wbija tam swój miecz. Daje to dziwny efekt - czarodziejkom na chwilę znika grunt pod nogami. Po chwili wszystko znika, a Galaxia dalej kontynuuje swą opowieść.

Galaxia: Podróżowała więc po całej galaktyce zbierając Gwiezdne Ziarna, dzięki którym uzyska niezwykłą moc i będzie mogła podbić wszechświat.

GCS: Nie mówisz poważnie.
Gwiezdna Czarodziejka Walki (GCW): To znaczy, że Legendarna Wojowniczka to...
Galaxia: Tak. Władczyni galaktyki i ostatnia wojowniczka to ja, czarodziejka Galaxia!

Galaxia podchodzi krok do przodu, obok niej wbity jest jej miecz. Nagle z nieba zaczynają walić pioruny. Czarodziejki są przerażone. Na ekranie pojawiają się tylko ich oczy.

GCW: Co ty mówisz?!
GCS: Promyk nadziei, którego szukamy, to właśnie ty?!
GCO: Niemożliwe!

Galaxia podchodzi do miecza i wyciąga go z ziemi. Chwilę potem otacza ją żółta poświata. Czarodziejka z Księżyca ze zgrozą przypatruje się rozgrywającym wydarzeniom. Chibi-Chibi przytula się do jej nogi. Przez chwilę znowu widoczne są czerwone motyle, a może czuć tylko ich zapach?

Czarodziejka z Księżyca (CZK): Czy to był jedyny sposób?

Przez chwilę widać Legendarną Wojowniczkę jeszcze przed przemianą w złą i okrutną Galaxię. Galaxia nie jest zadowolona z pytania czarodziejki, ale ta kontynuuje:

CZK: Dlaczego każdy próbuje rozwiązać ten problem na własną rękę? Gdybyśmy połączyły nasze siły, może znalazłby się inny sposób. Obyłoby się bez ryzyka?

Usagi ma dobre chęci, ale ostatnią wypowiedzią doprowadza Galaxię do jeszcze większej złości.

Galaxia: Co?!
CZK: Jeśli jesteś jedną z nas. Jeśli jesteś czarodziejką, powinnyśmy znaleźć wspólny język.

Galaxia zanosi się od śmiechu.

Galaxia: My wspólny język?!

Galaxia atakuje Czarodziejkę z Księżyca i stojącą obok Chibi-Chibi, ale Gwiezdna Czarodziejka Walki jest szybsza, w mgnieniu oka chwyta obie czarodziejki i odskakuje z nimi przed atakiem Galaxii. Po chwili lądują na ziemi.

CZK: Czarodziejko! - wypowiada to słowo i spogląda głęboko w oczy Gwiezdnej Czarodziejce Walki.
Galaxia: Chyba wiesz, jaki czeka cię koniec? Kiedy ludzie się boją, uciekają w popłochu, wypierają się rodziny, zdradzają przyjaciół. Nawet odbierają sobie życie. Ludzie wokół ciebie są tacy sami!

Galaxia kieruje swój miecz na Gwiezdną Czarodziejkę Swobody i wybucha śmiechem. Następnie kieruje miecz w stronę Gwiezdnej Czarodziejki Ocalenia i Gwiezdnej Czarodziejki Walki stojącej w towarzystwie Bunny i Chibi-Chibi..

Galaxia: Zdradziły swoją ojczyznę i uciekły. Jak można im ufać? Jak można znaleźć z nimi wspólny język?!
GCW: To nieprawda! - wybucha.
Galaxia: Prawda! - denerwuje się Galaxia i atakuje Gwiezdną Czarodziejkę Walki swoim mieczem. Czarodziejka jest bardzo szybka, wyskakuje w górę i unika ataku, ale celem ataku staje się także pobliski budynek, który teraz zaczyna się zawalać. Czarodziejka z Księżyca i Chibi-Chibi zostają odrzucone kilka metrów dalej. Chwilę potem Chibi-Chibi odrzucona falą zwalającego się budynku zaczyna spadać z dachu.

CZK: Chibi-Chibi!

Czarodziejka z Księżyca nie zważając na swoje życie, rzuca się za nią z dachu.

GCW: Czarodziejko!

Czarodziejka z Księżyca łapie Chibi-Chibi, a ta z kolei w ostatniej chwili chwyta za rękę Gwiezdną Czarodziejkę Walki.

Wszystkie czarodziejki stoją już bezpiecznie na dachu innego budynku. Nagle odzywa się Galaxia, której w tej chwili nie widać.

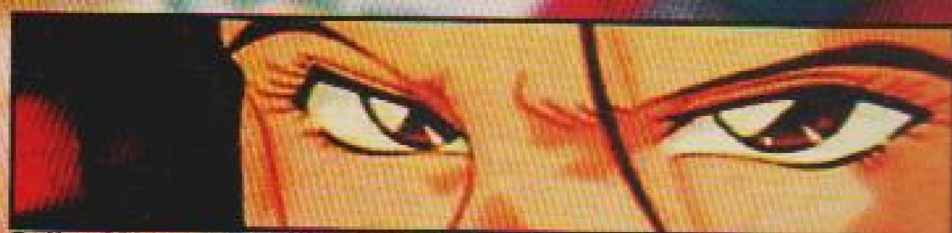
Galaxia: dokąd teraz chcecie uciec? Cała Galaktyka jest w moich rękach! - zza obłoku kurzu wyłania się Galaxia. - Nie macie dokąd uciec, ani gdzie się schronić.
GCW: Nie będziemy już uciekać.
Galaxia: Nie?
GCS: Dla naszej ojczystej gwiazdy, którą zniszczyłaś...
GCO: Dla księżniczki, która nas broniła...

Czarodziejki przypominają sobie tę straszną chwilę, w której Galaxia odebrała Gwiezdne Ziarno ich Księżniczce i tym samym ją zabiła.

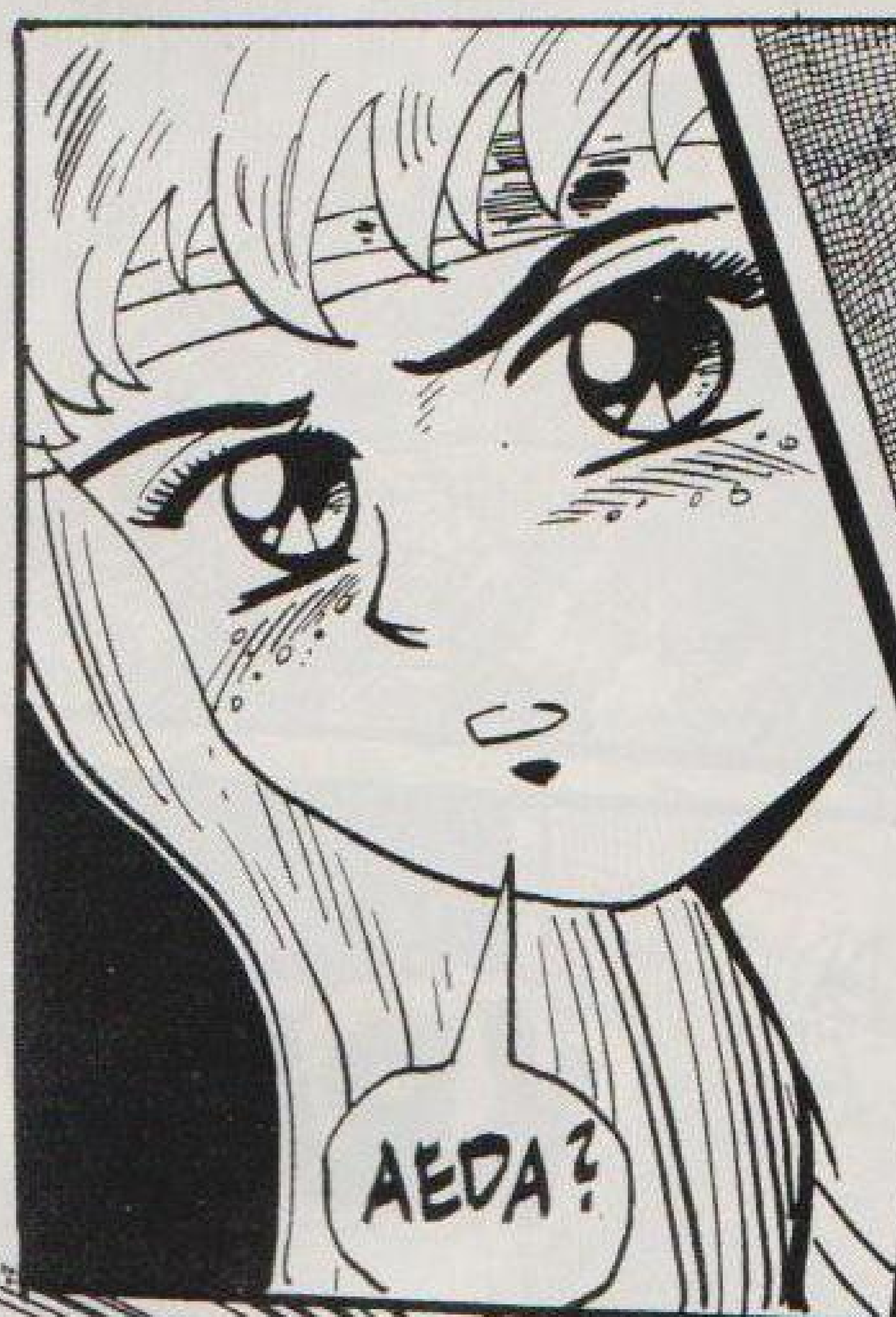
GCW: Dla wszystkich wojowniczek, które dawały nam przykład i wspierały w słusznej walce...

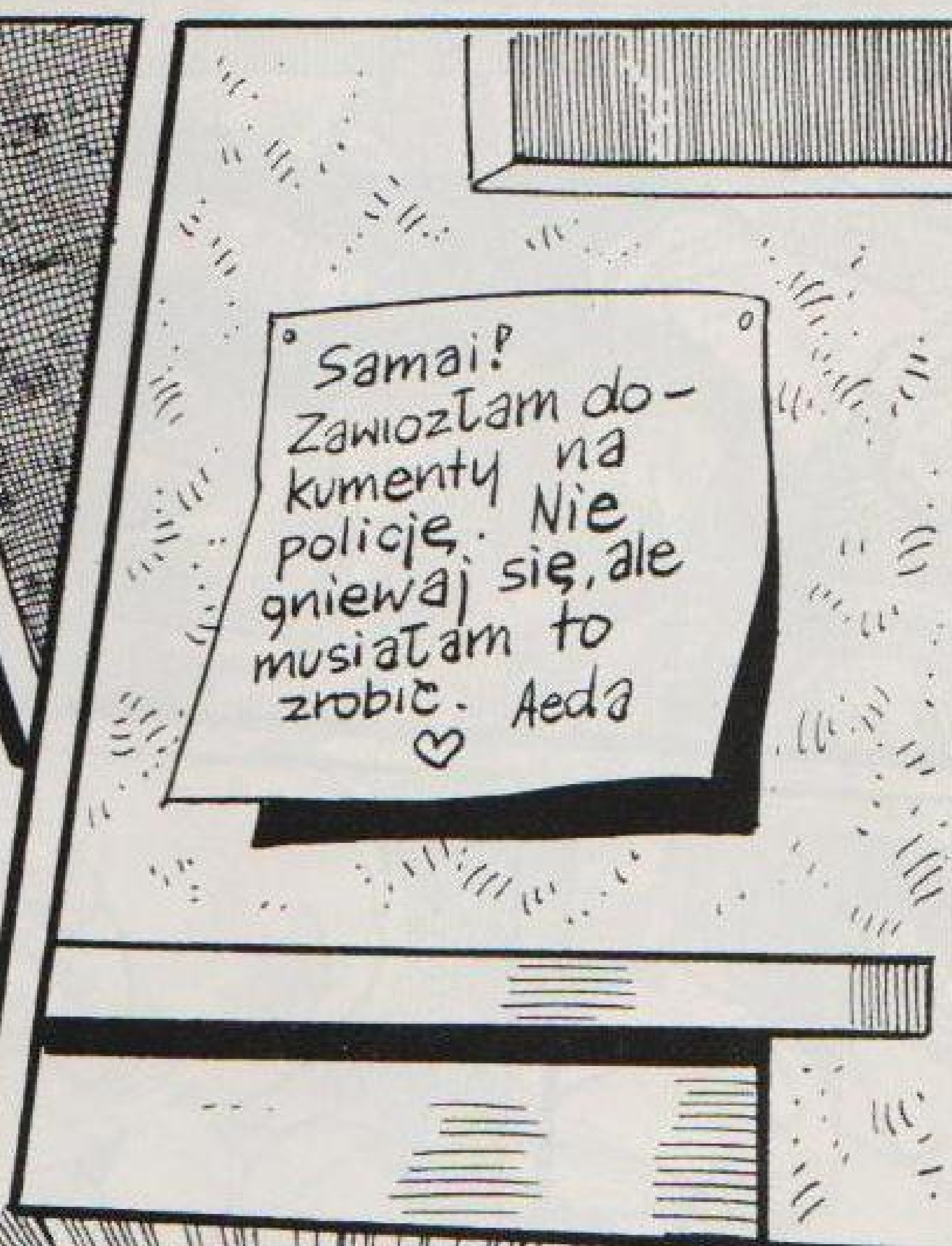
Teraz czarodziejki wspominają przyjaciółki Czarodziejki z Księżyca, które oddały swoje życie, aby ją bronić.

- Gwiezdna Czarodziejka Walki! - przedstawia się











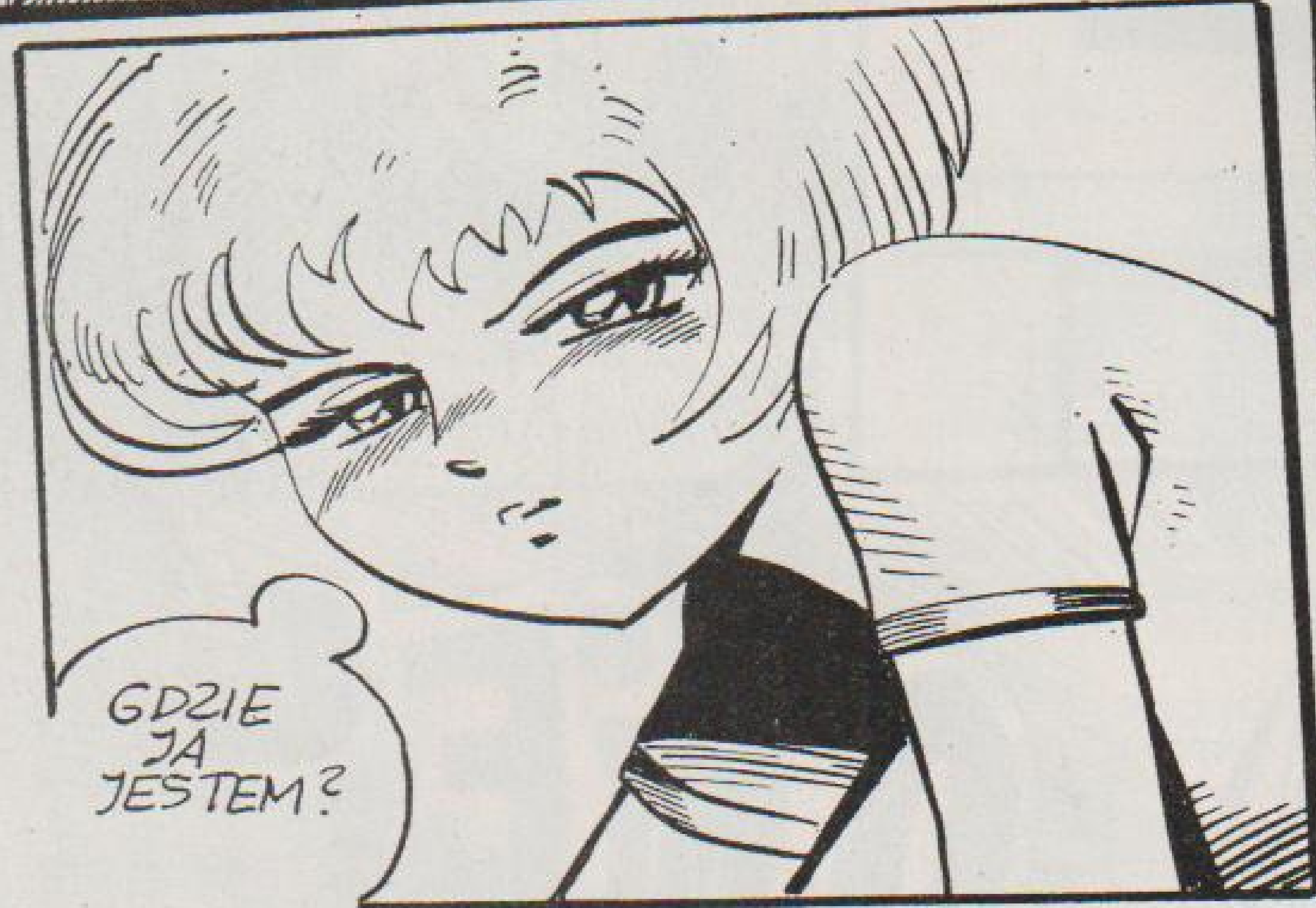
O, NIE!

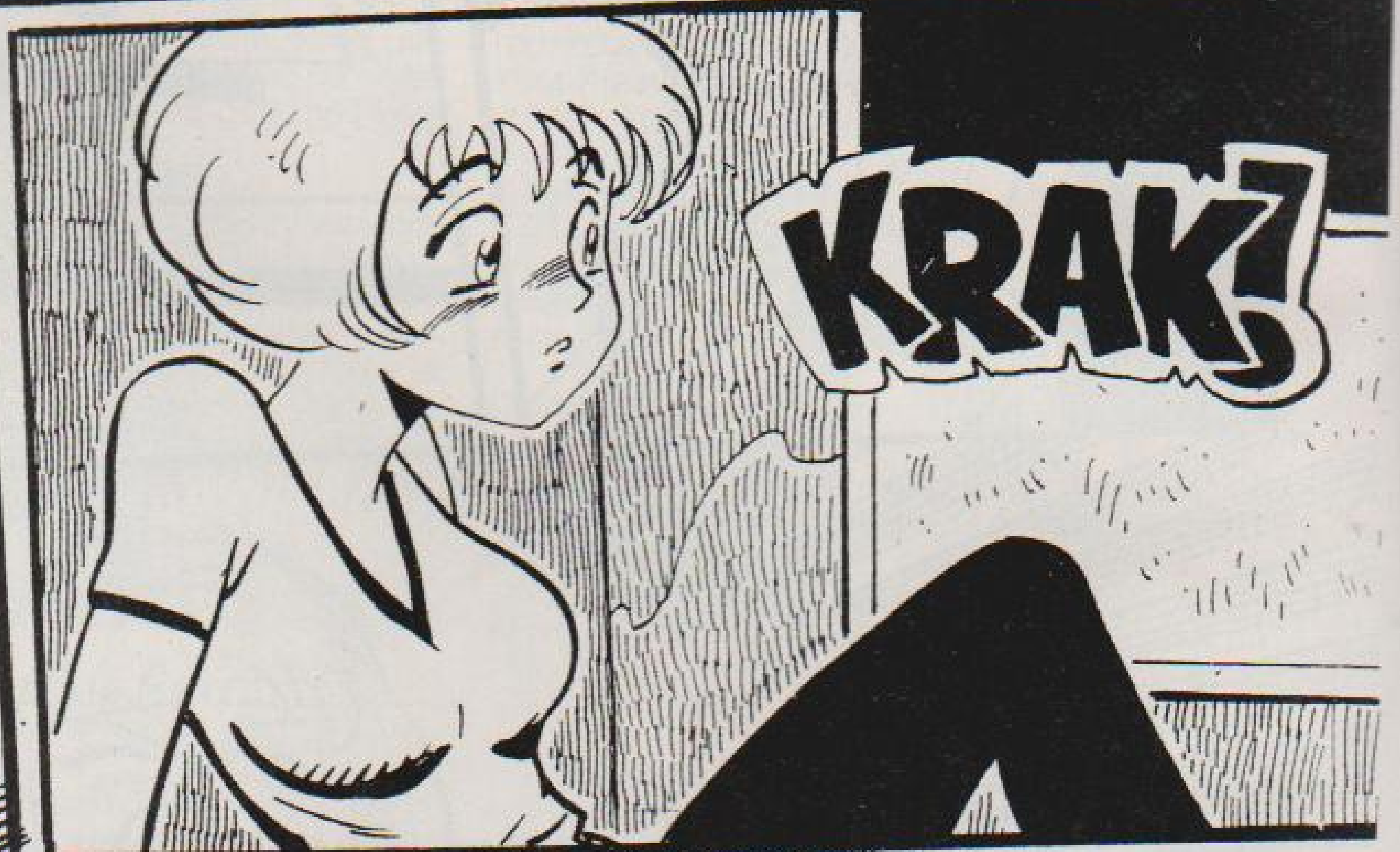
TYLKO NIE TO!

SILVER EYE

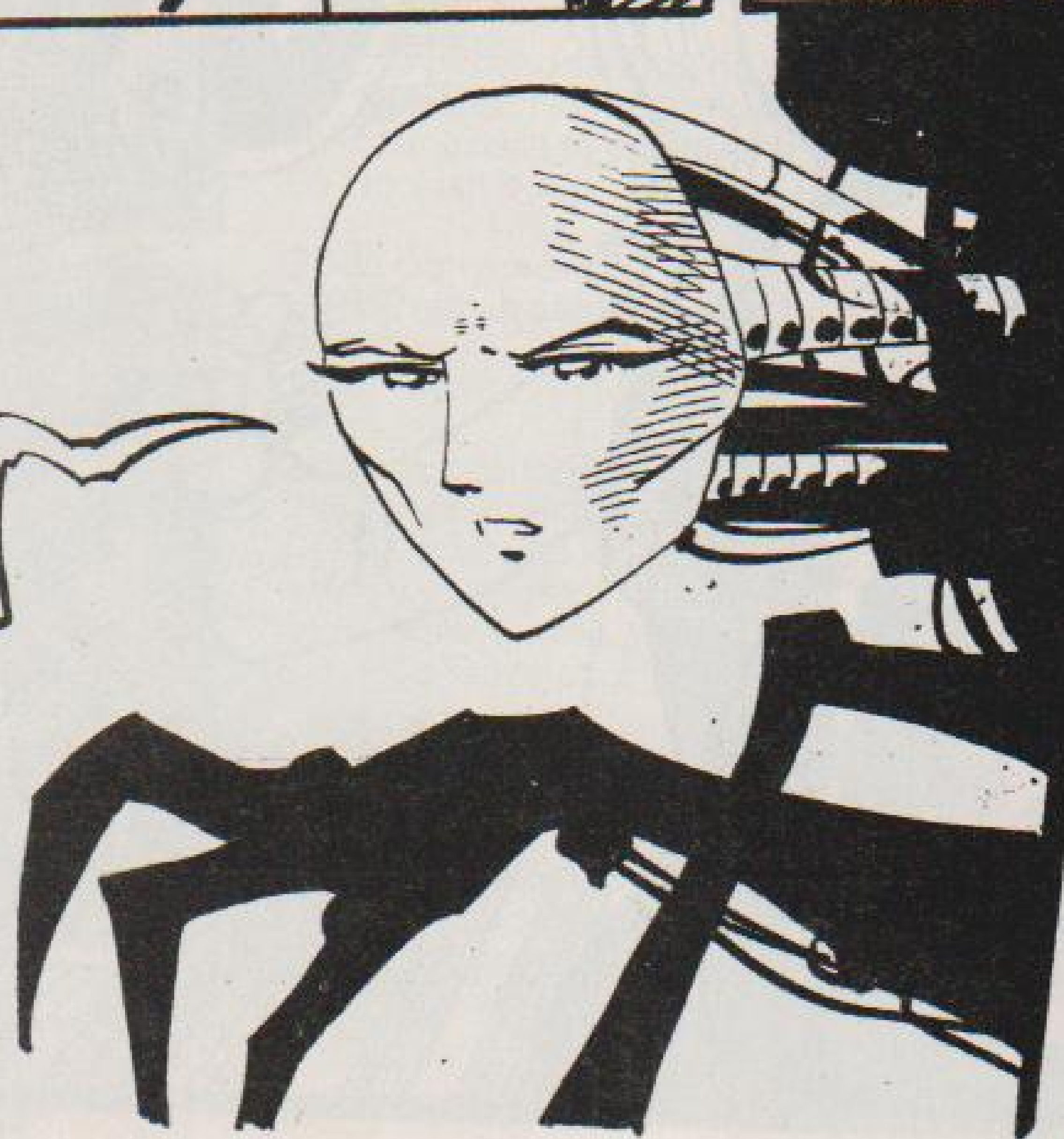
ODCINEK 9

TEKST I RYSUNKI PIOTR KOWALSKI


GDZIE JA JESTEM?


KRAK!


DOBRZE ŻE JUŻ SIĘ OBUDZIŁAŚ, AEDA.



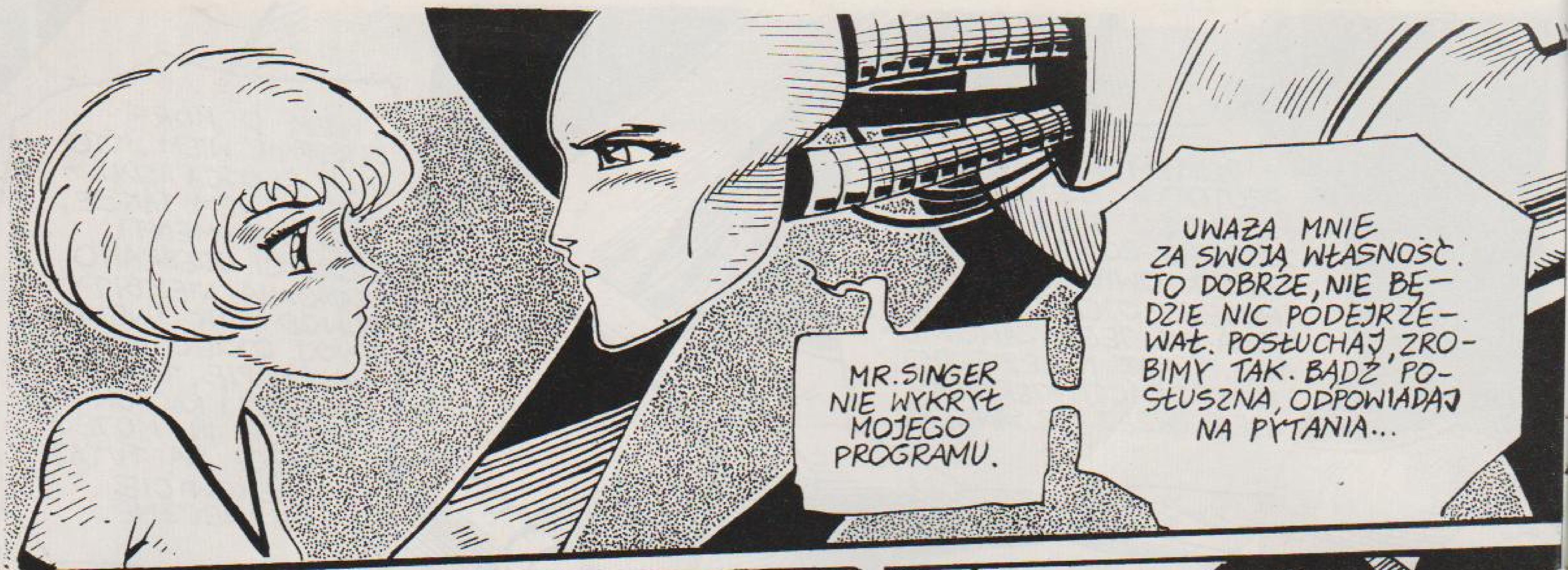

?!

JESTEM RIIS-19, PROTOTYP WIELOFUNKCYJNEGO ROBOTA BOJOWEGO. ZOSTAŁAM ZAPROJEKTOWANA PRZEZ TWOJEGO OJCA I WYKONANA NA JEGO ZAMÓWIENIE. TERAZ NALEŻĘ DO KORPORACJI KIEROWANEJ PRZEZ MR. SINGERA.

JESTEŚ W PODZIEMIACH BUDYNKU SILVER EYE. POLECONO MI CIĘ PILNOWAĆ...

WIEM O MORDERSTWIE. WIEM, KTO ZABIŁ CI OJCA I DLACZEGO. WIEM TAKŻE, ŻE DOKUMENTY KTÓRE CI ODEBRANO, STANOWIĄ NIEZBITY DOWÓD WINY SINGERA. TWÓJ OJCIEC WYKONAŁ KOPIE, TREŚĆ WYLICZEŃ I RACHUNKÓW UMIEŚCIŁ W MOJEJ PAMIĘCI, SĄ TUTAJ CAŁKOWICIE BEZPIECZNE.

SINGER BĘDZIE CHCIAŁ USUNĄĆ CIEBIE I TWOJĄ PRZYRODNIĄ SIOSTRĘ... ZBYT DUŻO WIECIE. NIE BÓJ SIĘ, NIE DOPUSZCZĘ, BY COŚ WAM SIĘ STAŁO, JESTEM PO WASZEJ STRONIE...







TERAZ SOBIE POGADAMY.

CHYBA ROZUMIESZ, ŻE NIE MOGĘ CIĘ JUŻ WYPUŚCIĆ Z TEGO BUDYNKU, PRAWDA? NO CÓŻ, WOBEC TEGO JESTEŚ SKAZANA NA MOJE TOWARZYSTWO. POSTARAM SIĘ, ŻEBYŚ SIĘ NIE NUDZIŁA...

Gwiezdna Czarodziejka, a chwilę potem w jej ślady idą jej dwie koleżanki.
- Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia!
- Gwiezdna Czarodziejka Swobody!
- Jesteśmy gotowe stanąć do walki!
CZK: Gwiezdne Czarodziejki! - Usagi jest wzruszona. Galaxia natomiast wręcz przeciwnie - jest rozbawiona całą sytuacją.
Galaxia: Śmieszne. Co takie nędzne kreatury jak wy mogą zrobić?!
GCW: Gwiezdny Atak Laserowy! - atakuje czarodziejka. Choć atak jest potężny, Galaxia wytwarza coś w rodzaju ściany ochronnej, ale atak czarodziejki trwa nieustannie. Galaxia uśmiechając się pyta.



Galaxia: Tylko tyle?
GCS: Gwiezdny Atak! - do ataku przyłącza się druga czarodziejka.
Galaxia: Niepotrzebnie tracisz energię.

Galaxia zachowuje się w taki sposób, jakby atak dwóch czarodziejek zupełnie nie był w stanie nic jej zrobić.

GCO: Gwiezdny Atak Inferno!



Gwiezdne Czarodziejki atakują Galaxię, a ta jakby wystraszona pyta się sama siebie.

Galaxia: Co takiego? Walczą ze mną?!

Zarówno Gwiezdne Czarodziejki, jak i Galaxia wkładają całe swoje siły w ten atak. Stawką jest wolna galaktyka bez rządów złej i okrutnej Galaxii.

Galaxia: Śmiały rzucić wyzwanie ostatniej wojowniczce w galaktyce, to niesłychane!

Gwiezdne Czarodziejki walczą ze wszystkich sił, nagle bariera ochronna, która broniła Galaxię wybucha. Czarodziejki podwajają swój atak. Galaxia zostaje trafiona, przez chwilę widoczne są czerwone motyle, a zaraz potem Legendarna Wojowniczka jeszcze przed przemianą w Galaxię. Czarodziejka z Księżyca patrzy na przerażające zajście. Do jej nogi przytulona jest mała Chibi-Chibi. W tym momencie dzieje się to na co wszyscy czekali - Galaxia upada na kolana, a koło niej pojawia się jej krew.

GCO: Tak!
GCS: Udało się!
GCW: Ona nie jest niezwyciężona. Jeśli będziemy walczyć razem, możemy ją pokonać.

Nagle Galaxia podnosi się z ziemi. Jest bardzo zła.

Galaxia: Nie tak prędko! Nie doceniacie mnie!

Galaxia wyciąga swój miecz i rzuca go przed siebie. Ten wbija się w ziemię i w tym samym momencie uwolniona zostaje niszczycielska moc wypływająca z miejsca przebicia.

Galaxia: Chciałam szybko odebrać wam Gwiezdne Ziarna, ale zmieniłam zdanie i zemszczę się za wszystkie krzywdy, które mi wyrządziłyście.

Galaxia klęczy przy swoim mieczu, z którego emanuje teraz żółto-czerwona poświata. Przez chwilę ponownie widoczne są czerwone motyle. Galaxię otacza żółta poświata. W PEWNEJ CHWILI Galaxia rozpoczyna atak, Czarodziejka z Księżyca tymczasem zdążyła przykryć sobą Chibi-Chibi. Gwiezdne Czarodziejki otoczyła identyczna poświata jak ta wokół Galaxii. Czarodziejki straszliwie krzyczą, chociaż nic widocznego im się nie dzieje. Galaxia najwidoczniej zadaje im ból. Nagle Gwiezdne Czarodziejki rozdziela wybuch, każda zostaje odrzucona w innym kierunku. Chwile potem spadają



na ziemię. Gwiezdna Czarodziejka Walki patrzy z pogardą na Galaxię, lecz ta tylko się uśmiecha.

GCW: Zostaw! - ledwo wypowiada to słowo. Ale Galaxia z jeszcze większą przyjemnością nadeptuje na rękę Gwiezdnej Czarodziejki Walki. Ta wydaje przeraźliwy krzyk bólu.
Galaxia: No i jak? To już koniec?

Gwiezdne Czarodziejki - Walki i Swobody, leżą nieprzytomne. Galaxia uśmiecha się pod nosem, ma chyba zamiar zaatakować ponownie, lecz nagle pojawia się przed nią Czarodziejka z Księżyca.

CZK: Błagam, przestań, nie chcę tracić moich przyjaciół, nie chcę patrzeć jak cierpią.
Galaxia: Hy!
GCO: Nie tędy droga czarodziejko! - ostatkiem sił poucza Bunny Czarodziejka Ocalenia, która właśnie się ocknęła.
GCS: Ona nie ma Gwiezdnego Ziarna, jest uosobieniem zła.
GCW: Z nią nie można pertraktować.
CZK: Nieprawda! - tym słowem wywołuje zdziwienie Gwiezdnych Czarodziejek.
CZK: Wszystkie jesteśmy czarodziejkami, na pewno możemy dojść do porozumienia.

Nagle na ziemię zaczynają spadać krople krwi Galaxii, a jej prawa ręka zaczyna pękać jak szkło.

CZK: Tak samo cierpimy. Tak samo boli nas serce. Tak samo krwawią nasze rany.

W Galaxii narasta furia i znów przez chwilę widać, a może tylko czuć, czerwone motyle. I ponownie widać Legendarną Wojowniczkę przed przemianą. Nagle Galaxia uderza z całej siły Czarodziejkę z Księżyca w twarz.

GCW: Czarodziejko! - Czarodziejka Walki podbiega do Usagi i łapie ją przed upadkiem na ziemię. Chwile potem sama upada.

Galaxia: Tak samo? Nie obrażaj mnie! Jestem twórcą nowej galaktyki. Jestem nadczłowiekiem!

Galaxia zaciska pięści, wokół niej ponownie pojawia się żółta poświata. Przekłada miecz do prawej ręki.

CZK: Nie okłamuj się, przecież nie tego pragniesz. Udowodnię ci!

Na ręce Czarodziejki z Księżyca pojawia się jej berło. Usagi podnosi je do góry, a wokół niej pojawia się dziwne światło.

Galaxia: Światło!

Gwiezdne Czarodziejki i Chibi-Chibi parzą na całe zajście ze zdziwieniem.

CZK: Kryształowo Potęgo Srebrnego Księżyca!

Galaxia zakrywa oczy przed oślepiającym światłem.

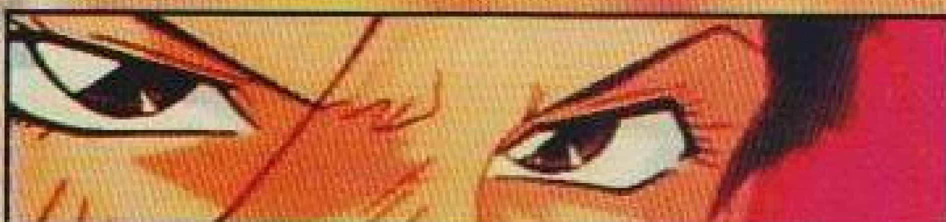
GCO: Jakie ciepłe światło.
GCS: To jej prawdziwa potęga.
GCW: Księżniczko!

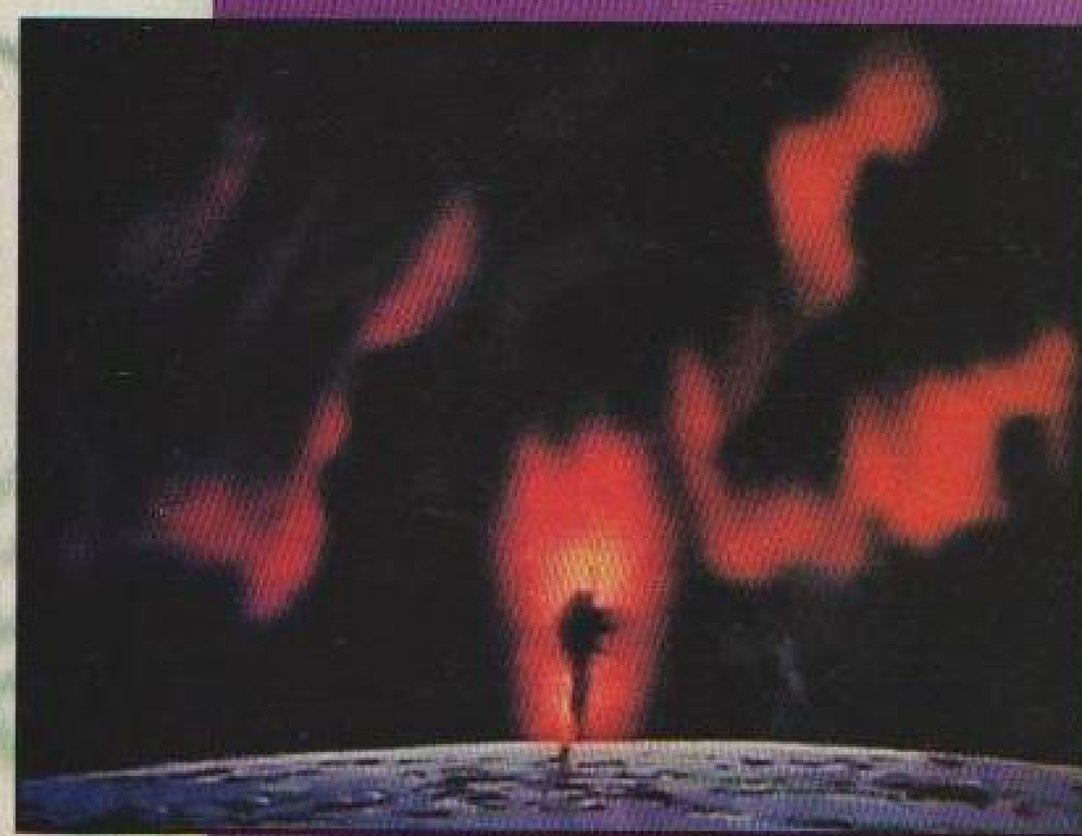
Gwiezdne Czarodziejki są zachwycone.

CZK: Proszę!

Galaxię zalewa światło - w pewnej chwili przeraźliwie krzyczy. Gdy światło gaśnie, Galaxia zaskakuje Usagi i ścina jej berło. Czarodziejka z Księżyca upada.

CZK: Niemożliwe.
Galaxia: Widzisz? Zrozumiałaś już, że nikt mnie nie pokona. Zniszczę twoje gwiezdne ziarno, nich prze-









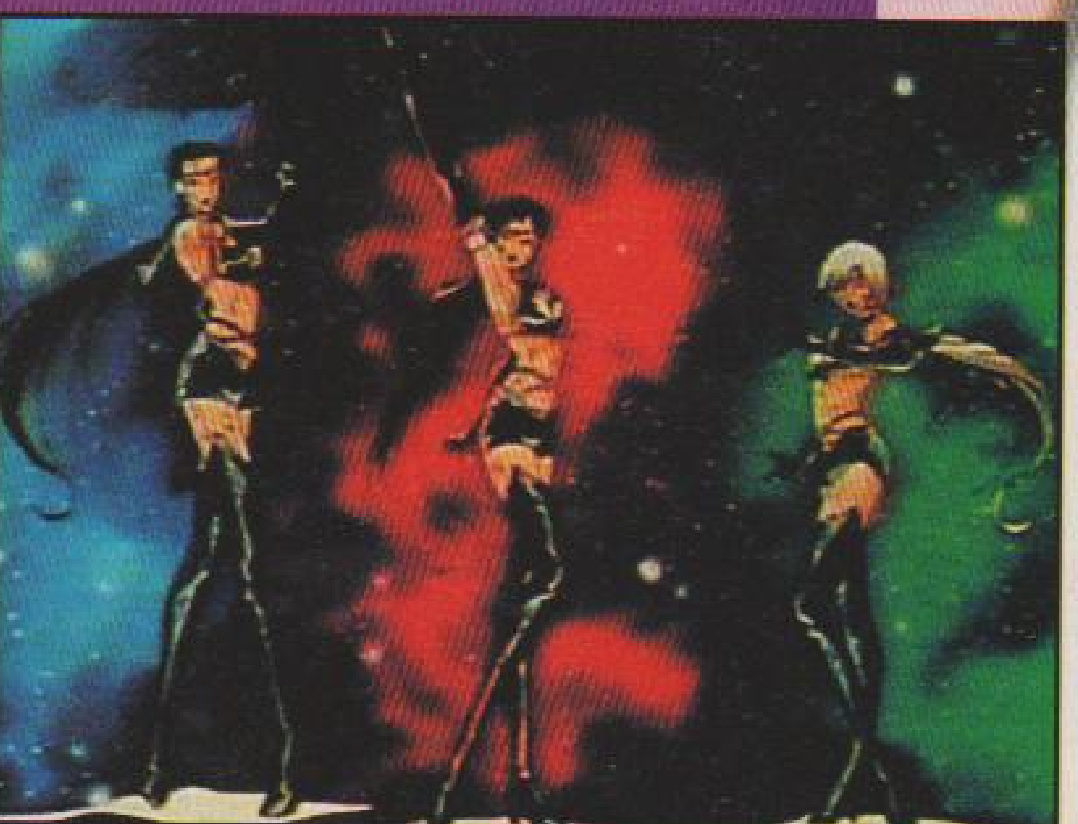












stanie błyszczeć. Giń!

Galaxia rzuca się do ataku ze swym mieczem, ale Gwiezdna Czarodziejka Walki szybko reaguje i pierwsza pojawia się przed Usagi. Czar, który miał trafić Bunny, trafia Gwiezdną Czarodziejkę - czarodziejka przeraźliwie krzyczy.

CZK: Czarodziejko Walki!
GCW: Nie pozwolę ci! Nie wolno jej tknąć! Obronię ją nawet za cenę własnego życia!
GCO: Czarodziejko!
Galaxia: Czyżby? Nie rozśmieszaj mnie!

Galaxia rozpoczyna atak. Gwiezdna Czarodziejka Swobody i Ocalenia nacierają na Galaxię. Ta atakuje i trafia. Czarodziejka z Księżyca schowana za Gwiezdną Czarodziejką Walki krzyczy - czarodziejki! Galaxia wydaje się być bardzo rozbawiona.

Galaxia: Widzę, że wszystkie chcecie zginąć od mojego miecza.
GCO: Nigdy tego nie zrozumiesz.
Galaxia: Czego?
GCO: Nie możemy pozwolić, żeby zniknęło takie światło.
GCS: Nie chcemy światła pozbawionego miłości i nadziei.
CZK: Czarodziejki!
GCW: Kochamy twoje światło czarodziejko.
CZK: Czarodziejko Walki!
GCW: Liczę na ciebie, wierzę w ciebie z całego serca.

Po tej wypowiedzi Gwiezdne Czarodziejki odwracają się w stronę Galaxii, aby bronić Usagi.

GCW: Trzy Gwiazdy...
GCS: ...Po raz ostatni...
GCO: ...Użyją swojej mocy!
Przekonasz się! - mówią do Galaxii.
Galaxia: Zamienię wasze światło w ciemność.

Galaxia zaczyna atak.

CZK: Czarodziejko Walki!

Gwiezdne Czarodziejki biegną w stronę Galaxii, nagle wszystkie gdzieś znikają.

CZK: Nie!

Po niebie rozchodzi się światło w różnych kierunkach. W oddali słychać głos Gwiezdnej Czarodziejki Walki:
GCW: Czarodziejko z Księżyca, błagam! Zanieś ludziom promyk nadziei!
CZK: Nie. Nie.

Na niebie pojawia się potężna eksplozja. Czarodziejka z Księżyca wykrzykuje ze łzami w oczach - Nie! Po ponownej eksplozji na ziemię spadają Gwiezdne Czarodziejki. W mieście widać eksplozje. Czarodziejka z Księżyca i Chibi-Chibi ze łzami w oczach patrzą jak giną ich przyjaciele, miasto. Przez chwilę ponownie widać Legendarną Wojowniczkę, chwilę potem pojawia się Galaxia, która ma zamiar zaatakować Gwiezdne Czarodziejki.

Galaxia: To już koniec!

Czarodziejka z Księżyca zagradza drogę atakującej Galaxii, na piersiach widoczne jest jej Gwiezdne Ziarno, z którego wychodzi dziwne światło

GCW: Ależ to jest...!
Galaxia: Co to takiego?
GCO: Gwiezdne Ziarno.
GCS: Emanuje tak niezwykłą energią?

Od Czarodziejki z Księżyca bije piękne światło.

Galaxia: To jest światło Księżniczki. W całej galaktyce nie ma takiego drugiego.

Galaxia atakuje Czarodziejkę z Księżyca. Trafiona czarodziejka wydaje krzyk bólu. Znikają jej skrzydła z piór.

- Czarodziejko z Księżyca! - krzyczą przerażone Gwiezdne Czarodziejki. Postać Usagi prawie znika, ale widoczne jest jej Gwiezdne Ziarno.

Galaxia: Łudziłaś się, że pokonasz mnie takim nędznym światłem? Jesteś żałosna!

Galaxia wyciąga rękę, na której pojawia się Gwiezdne Ziarno Czarodziejki z Księżyca. Ta potwornie krzyczy - zanika, wyciąga rękę, jakby chciała kogoś chwycić. Galaxia zanosi się śmiechem, natomiast Gwiezdne Czarodziejki płaczem. Gwiezdna Czarodziejka Walki przeraźliwie krzyczy.

GCO: Dlaczego!?
GCS: Dlaczego nie możemy wygrać choć walczymy ramię w ramię?

Nagle Gwiezdne Czarodziejki dostrzegają pełno czerwonych motyli. Chwilę potem słychać głos:
- Nie traćcie wiary!

Chibi-Chibi stoi nad ciałem Bunny. Głos kontynuuje:
- Zastanówcie się nad celem waszego życia. Pomyślcie dlaczego los zetknął was z tymi ludźmi!

GCO: Księżniczko! Czy to był głos księżniczki?

Galaxia zamyka rękę i rozgniata Gwiezdne Ziarno Czarodziejki z Księżyca.

Galaxia: Za późno. Teraz cała galaktyka należy do mnie. Jest moja!

Galaxia podnosi miecz emanujący złą energią. Widać Galaxię stojącą na asteroidzie. Wokół niej rozbłyskuje tysiące pięknych gwiazd. Niebo jest śliczne. Galaxia klęka - jest smutna.

Galaxia: Dlatego pokonałam chaos, dlatego walczyłam na śmierć i życie. Chaosie, twoja potęga rośnie, nie mogę dłużej więzić cię w moim ciele. Nie chcę, żeby tak się to skończyło. Muszę coś zrobić. Kto jeśli nie ja obroni wszechświat. - Galaxia wstała. - Leć moja gwiazdo, mój promyku nadziei - teraz z piersi Galaxii wydobywa się Gwiezdne Ziarno. - Ukryj się gdzieś daleko w galaktyce, gdzie chaos cię nie odnajdzie. Leć do osoby, która się z tobą zaopiekuje. Szukaj miłości i sprawiedliwości.

Gwiezdne Ziarno Galaxii zamieniło się w ślicznego, dużego, czerwonego motyla.

Galaxia: Niech potęga zła nigdy cię nie znajdzie.

Ponownie jesteśmy w miejscu, w którym Galaxia toczy wojnę z Gwiezdnymi Czarodziejkami.

Galaxia: Przygotujcie się, odbiorę wam światło. Gińcie!

Chibi-Chibi stoi i przygląda się całej scenie. Znowu widać czerwone motyle.

GCW: Księżniczko, daj nam siłę do walki!

Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia i Gwiezdna Czarodziejka Swobody podnoszą się z ziemi.

Galaxia: Precz z wami! - atakuje Galaxia.

Chibi-Chibi złożyła rączki i zamknęła oczy. Z jej oczu zaczęły płynąć łzy, które spadają na ziemię. Nagle z jej łez utworzyły się różowe kręgi, takie same jak na wodzie po wrzuceniu kamienia.

GCW: Co to?
Galaxia: Co to za światło?

Kręgi robią się coraz większe i większe. W końcu docierają nawet do ciała Czarodziejki z Księżyca.

Galaxia: O nie, światło które dorównuje mojej mocy! Miałam nadzieję, że je wytępiłam w całej galaktyce.

Czarodziejka z księżyca otworzyła oczy i pyta:
- Światło?

Mała Chibi-Chibi nadal stoi z zamkniętymi oczami i złożonymi rączkami, wygląda jakby była w transie.

Galaxia: Promyk Nadziei wkrótce się przebudzi?

Teraz widać Ziemię zawieszoną w kosmicznej pustce. Piękne różowe światło zaczyna zalewać całą jej powierzchnię. Promyk Nadziei budzi się do życia...

Mangosia

Streszczenie ostatniego odcinka Sailor Moon za miesiąc...

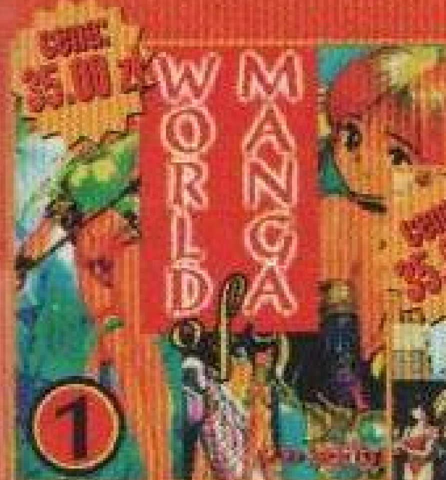
Sailor Moon - Sailor Stars
Produkcja: Naoko Takeuchi/Toei/Bandai/Toho/Kodansha
Dystrybucja: Toei Animation Co.Ltd./Polsat
Reżyseria: Junichi Sato
Muzyka: Takanori Arisawa, Tetsuya Komuro, Kazuo Sato

MANGA ZA DARMO!

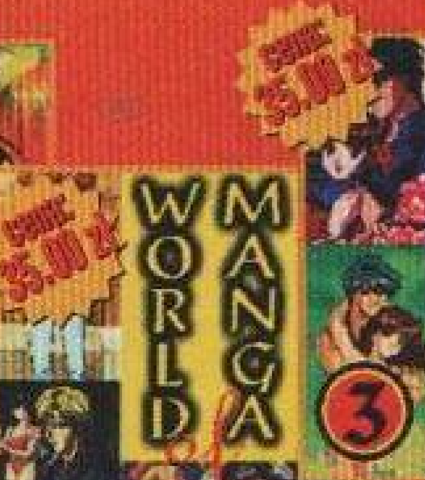
TO ABSURD. TANIA MANGA TO NASZA OFERTA!



Pierwsze 500 osób 25.00 zł
Płyta zawiera jedyną w swoim rodzaju kolekcję KISS-ów



Ponad 1850 obrazków w formacie jpeg, gif, tiff, bmp. Nie powtarzają się! Atrakcją jest lista serwerów FTP z mangą. Bonus to demo NINJA2. Pełny odjazd!



Prawie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sit'ów FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wave). Na płycie niezbędne oprogramowanie.



Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżyca" i "Ranma", mnóstwo robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków!



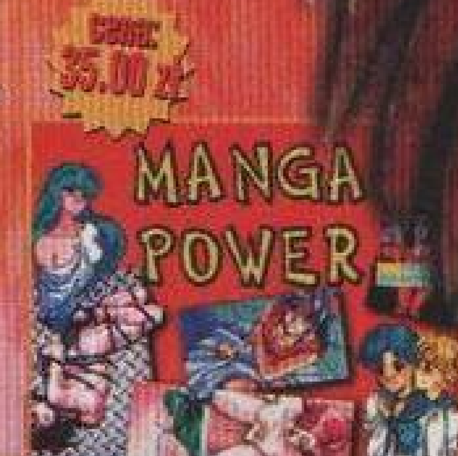
Długo wyczekiwana przez wszystkich porcja nowych mang dla każdego.

cena: 35.00 zł
MANGA BALANGA

Płyta dla dorosłych. Całe 650 MB roznegliżowanych, rysunkowych piękności. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie.

cena: 35.00 zł
MANGA XXX COLLECTION

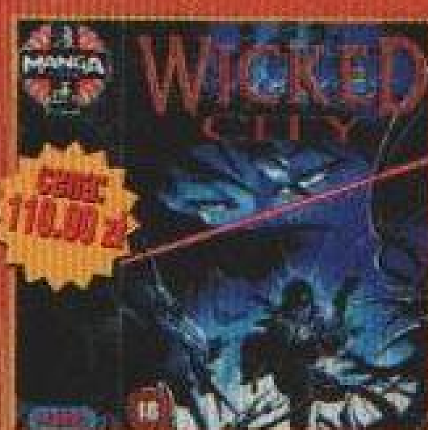
Płyta dla dorosłych. Prawie 2200 obrazków erotic manga w formacie JPEG, GIF, PCX, a także: 2D i 3D mangi oraz najlepsze stop-klatki z gorących filmów.



Najnowsza pozycja z cyklu hentai manga czyli tysiące mangowych rysunków dla dorosłych.



NINJA SCROLL
2xCD
Czas trwania 94 min.



WICKED CITY
2xCD
Czas trwania 85 min.

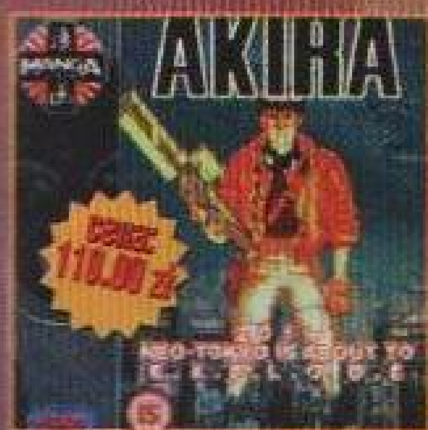


MASAMUNE SHIROW'S APPLESEED
2xCD
Czas trwania 68 min.

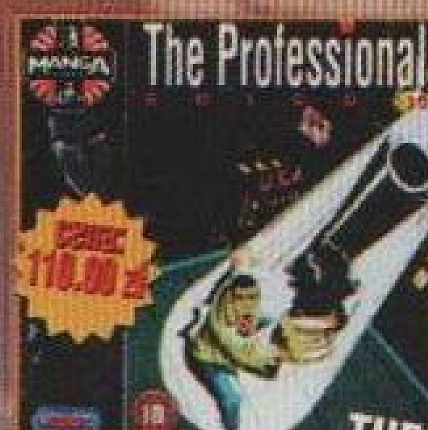


MANGA part I
1xCD
Format VideoCD

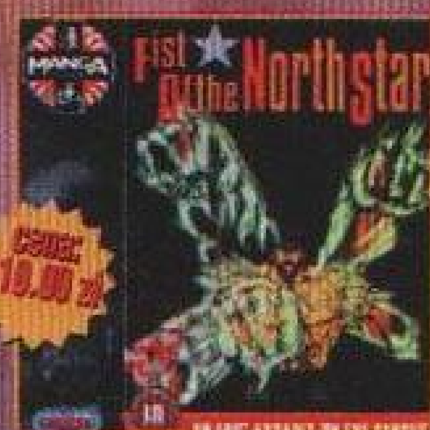
MANGA part II
1xCD
Format VideoCD



AKIRA
2xCD
Czas trwania 124 min.

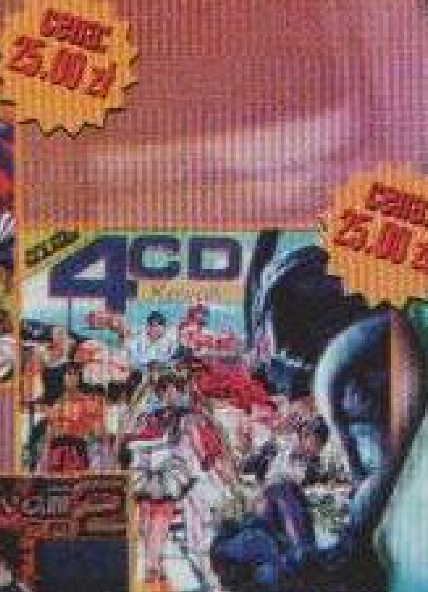


THE PROFESSIONAL GOLGO 13
2xCD
Czas trwania 117 min.



FIRST OF THE NORTHSTAR
2xCD
Czas trwania 112 min.





Screeny, animacje, dema gier, muzyka (mp2, wave, midi), programy mangowe, Karaoke.



Ogromny wybór wygaszaczy ekranu, kursorów, ikon, plików dźwiękowych i gier opartych na sławnych filmach i komiksach. Sailor Moon, Dragon Ball, Akira i inne.

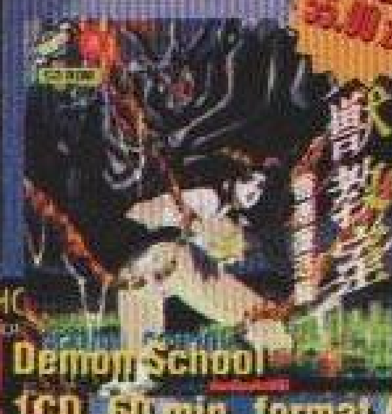


Kolekcja grafiki Hentai Manga





L'elisir D'amor
1CD, 60 min. format AVI



Demon School
1CD, 60 min. format AVI

cena: 55.00 zł

Demon School Conclude
1CD, 60 min. format AVI

Black Board Jungle part 3
1CD, 60 min. format AVI

cena: 55.00 zł

La Blue Girl
1CD, 60 min. format AVI

cena: 55.00 zł

Black Board Jungle
1CD, 60 min. format AVI

cena: 55.00 zł

Adventure Kid
1CD, 60 min. format AVI

cena: 55.00 zł

KOSZTY WYSYŁKI
5,50 zł



EXE

INTERNET: http://www.exe.com.pl E-mail: exe@exe.com.pl

STOISKO FIRMOWE:
DOM HANDLOWY "KAMELEON"
ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kolista 4, 51-152 Wrocław

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA:
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
TELEFONY:
tel. (071) 3537002, tel. (071) 3537006
tel. (071) 34 388 61 w. 235, fax (071) 3537010



Guywer - Garage kit po sklejeniu i pomalowaniu: Aptom 5 z serialu „Guyver"

MODEL czy GARAGE KIT?

Świat mangi to nie tylko komiksy i filmy. To przede wszystkim potężny biznes zabawkarsko-rozrywkowy. Każdej premierze towarzyszy niezwykła akcja reklamowa, przewyższająca zasięgiem i rozmiarami, wszystko co możemy zobaczyć na Zachodzie.
Sprzedawane są celuloidy, oryginalne szkice (często z podpisem autora), plakaty, książki, albumy, płyty z muzyką i całą ścieżką dźwiękową, oraz zabawki, zabawki, zabawki... W tokijskiej dzielnicy Harajuku, tuż obok miejscowego „Kiddi Landu" powstał nawet sklep poświęcony wyłącznie jednej postaci - Totoro.

Szaleństwo rozpoczęło się na dobre dwadzieścia lat temu, a dokładnie w 1979 roku, kiedy firma Bandai wprowadziła na rynek klasycznego Gundama RX-78. Sukces był natychmiastowy. Według oficjalnej statystyki, do dnia dzisiejszego KAŻDY OBYWATEL CESARSTWA JAPOŃSKIEGO (i to od początku istnienia!) kupił przynajmniej jeden model związany z serią Gundam. W lutym 1998 roku, na łamach miesięcznika „Hobby Japan" ukazał się bogato ilustrowany artykuł zatytułowany „History of the Gundam Models". Zajęło to bez mała siedemdziesiąt stron formatu B5, w kolorze.

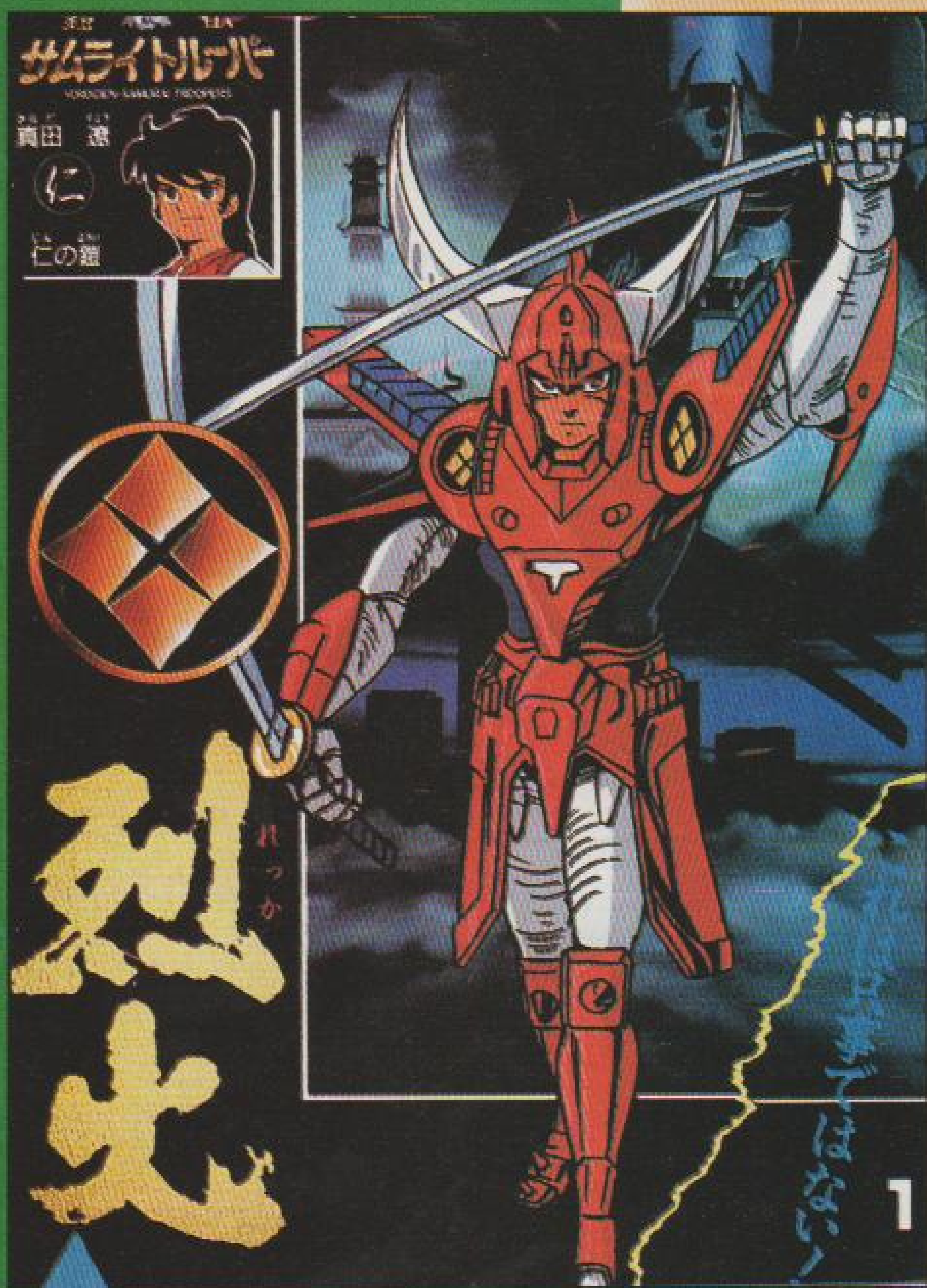
Firma Bandai jest dziś prawdziwym potentatem w dziedzinie modelarstwa. Wydaje nawet własną antologię mangi science fiction, „Cyber Comix", w której dominują, rzecz jasna, przygody Gundama, tworzone przez najlepszych rysowników.

Modele przechodziły swoistą ewolucję. Te wyprodukowane przed 1988 rokiem wymagają dużej ilości kleju oraz farby, i na ogół są nieco statyczne. Wraz z postępem techniki przybyło fajerwerków, ruchomych części, świateł, dymów i dźwięków. Do dziś pojawiają się także „duplikaty" starych zabawek, namiętnie poszukiwanych przez kolekcjonerów. Ceny oryginałów przekraczają granice zdrowego rozsądku. Za mój egzemplarz Daimosa z 1978 roku (w pudełku) oferowano ponad 900 dolarów, VF-1S Strike Valkyrie na rynku angielskim kosztuje 500 funtów.

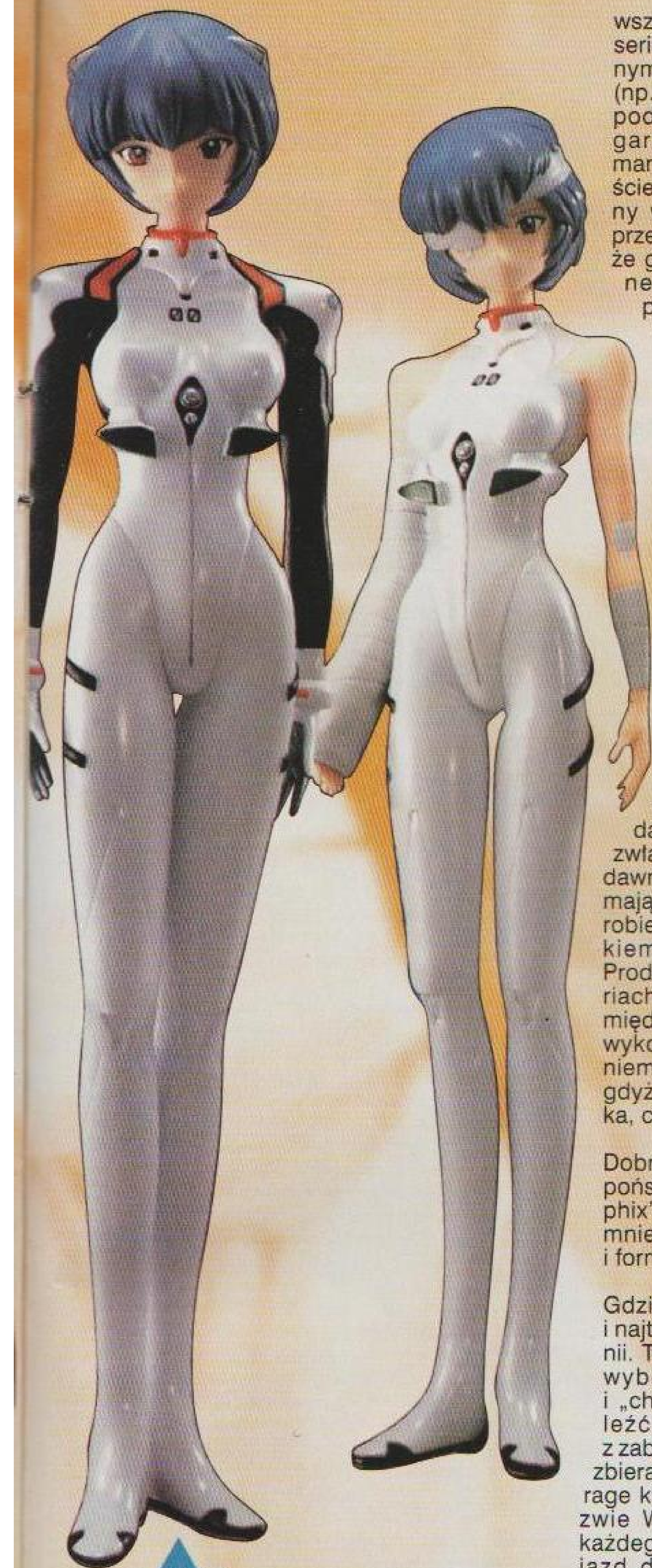
Bandai wprowadziła klasyfikację własnych produktów. Symbol HG (high grade) oznacza najwyższą jakość. MG (master grade)



Gundam - Gundam RX-78 w pełnej krasie; Bandai



Kepper - Rekka z grupy Yoroiden Samurai Troopers, reklama modelu firmy Doyusha



Rei - Garage kits: Rei Ayanami

wszystkim marka. Niektóre serie nie istnieją na oficjalnym rynku zabawkarskim (np. „Five Star Stories"), co podnosi wartość „modeli garażowych". Głównym mankamentem jest oczywiście cena oraz gigantyczny wkład pracy. Nie bez przesady można stwierdzić, że garage kits są kupowane przede wszystkim przez doświadczonych modelarzy. Każdy element figurki należy dopasować (czasem podgrzać, żeby na przykład dłoń pasowała do przedramienia), skleić i wreszcie pomalować. Roboty dużo - czasem trwa miesiącami - ale warto poświęcić siły dla osiągnięcia końcowej satysfakcji...

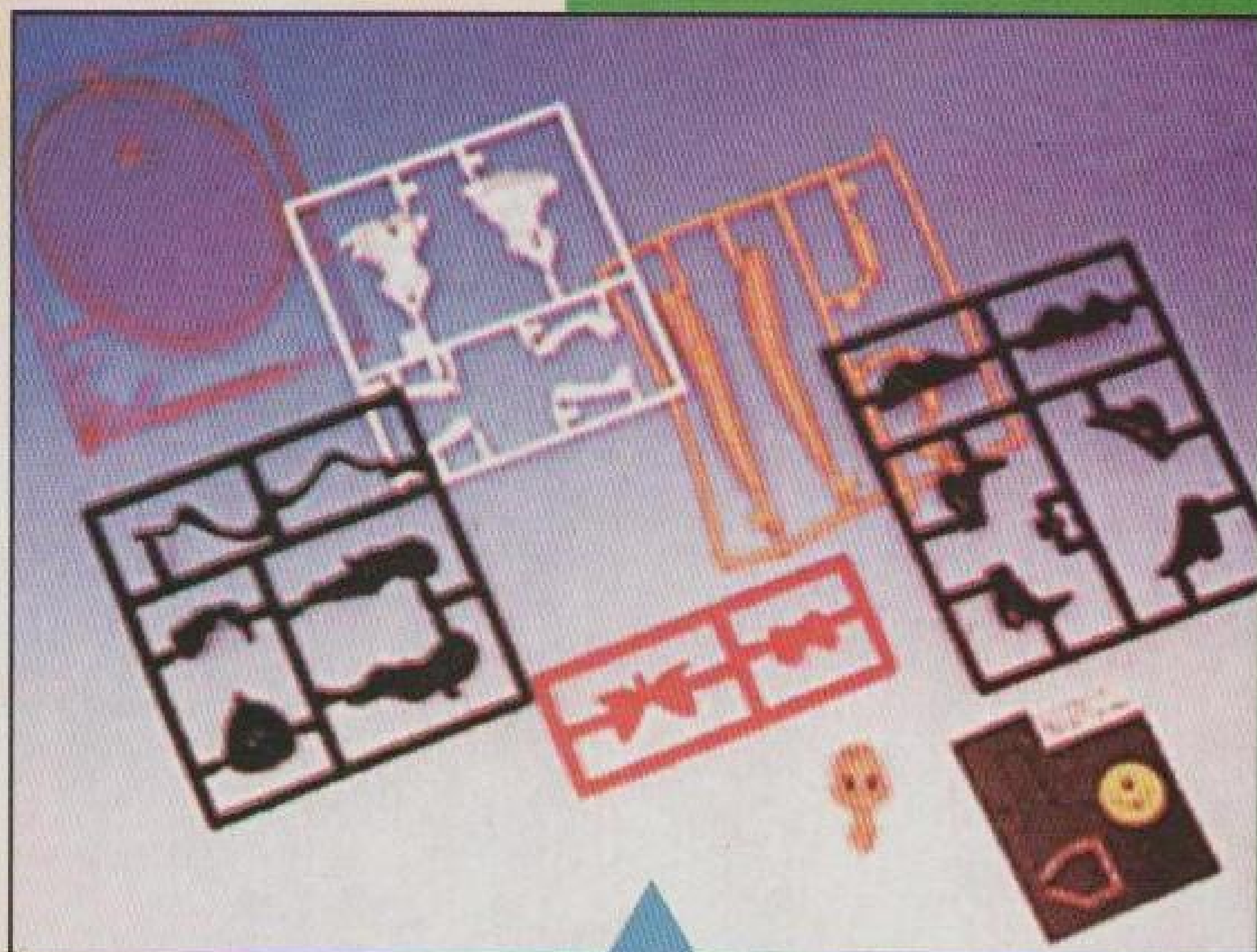
Dobra rada: jeśli kupujesz model lub garage kit, przede wszystkim zwracaj uwagę na jakość. Wśród firm modelarskich najlepsze to Bandai oraz Doyusha, inne, zwłaszcza te, które od niedawna wkroczyły na rynek, mają jeszcze wiele do nadrobienia. Garage kits to całkiem odrębna sprawa. Produkowane w krótkich seriach, wyraźnie różnią się między sobą dokładnością wykonania. Z ich obejrzeniem bywa jednak kłopot, gdyż pakowane są na ogół w zwykłe, szare pudełka, czasami z naklejonym zdjęciem.



Godzilla - Godzilla na sprzedaż (na dokładkę Mothra); model firmy Bandai

Dobrym przewodnikiem po świecie modeli są japońskie miesięczniki „Hobby Japan" i „Model Graphix". Pierwszy z nich to opasły tom, objętości mniej więcej czterystu stron, drugi - grubością i formatem przypomina „Animedia".

Gdzie kupować? Najlepiej i najtaniej u źródła. W Japonii. Tam też jest największy wybór. Dział modeli i „chara toys" można znaleźć w KAŻDYM sklepie z zabawkami, zaś mekką dla zbieraczy i producentów garage kits są letnie targi o nazwie Wonder Festival. Nie każdego jednak stać na wyjazd do Japonii... Modele sprzedawane w Zachodniej Europie są za to o połowę droższe niż w Tokio. Londyński sklep „Forbidden Planet" żąda stu funtów za 12 Evangelion!



Sailor - Sailor Jupiter przed montażem; Bandai

Polscy otaku, nie bacząc na wszelkie przeszkody, coraz liczniej szturmują wrota do świata mangowych cudów zaklętych w winyl i plastik. Z myślą o Was, po wakacjach, na łamach „Kawaii", pojawi się cykl artykułów pod roboczym hasłem „Jak sklejać i malować modele oraz garage kits". A może ktoś ma lepszy pomysł na tytuł? Piszcie! Czekamy.

Witold Nowakowski

to stopień niżej, a LM (limited model) to w zasadzie zwykła zabawka. Czasami - jak w przypadku większych modeli z serii Neon Genesis Evangelion - zdarzają się hybrydy typu LMHG. Co to dokładnie znaczy - wiedzą jedynie Japończycy.

Poza legalnym rynkiem komercyjnym istnieje całkiem inny, rozległy świat modeli tworzonych przez i dla otaku. Świat garage kits (kto z nas pierwszy wprowadzi polską nazwę?). Garage kits zasadniczo dzielą się na dwa rodzaje: wykonane z winylu oraz z żywicy. Winyl jest miękki i błyszczący, wprost idealny do postaci ludzi (ewentualnie humanoidów). Żywica - twarda i matowa - służy za tworzywo do produkcji robotów.

Garage kits są na ogół nieruchome, jak rzeźby. Kolekcjonerom nie sprawia to zbyt wielkiej różnicy, gdyż liczy się przede

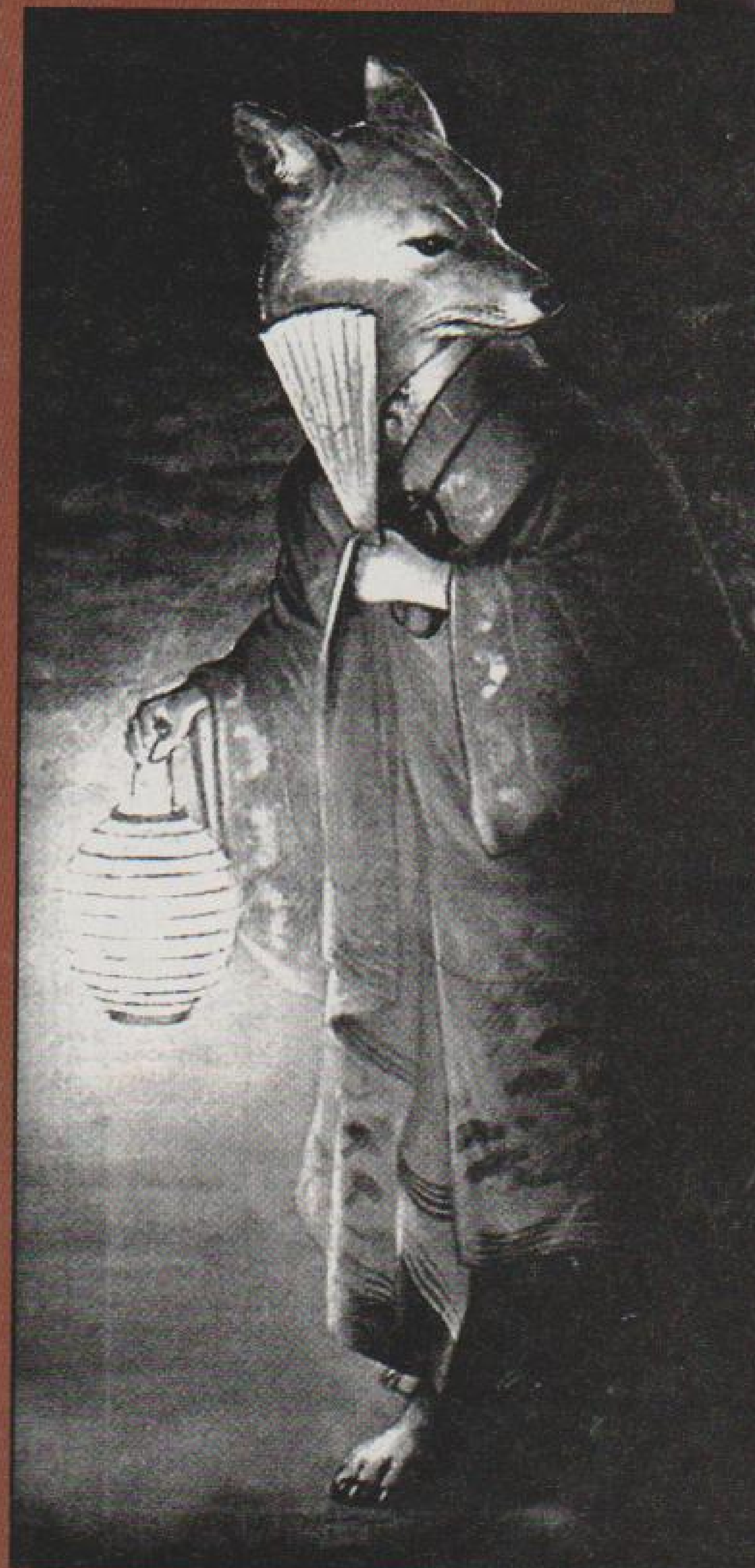
Wszystkie modele widoczne na zdjęciach pochodzą z MANGAZYNU



KITSUNE, TANUKI I RESZTA...

DEMONY

Wzeszłym miesiącu mieliście okazję poznać część mistycznego świata japońskich demonów. Wszystkie wymienione tam okazy były powstającą w ludzkim umyśle personifikacją strachu przed ciemnością, naturą oraz tajemnicą życia i śmierci. Ekipa z którą obecnie mamy zamiar Was zaznajomić (w przeciwieństwie do swoich druhów sprzed miesiąca) istnieje naprawdę. Ich przedstawicieli zna każdy z Was, jeśli nie z ZOO to z własnych domów lub ciemnych zakamarków ulic. Nie możecie zaprzeczyć... Lisy, kuny, koty, psy...
Wątpliwości może naturalnie budzić dylemat, co takiego w nich mistycznego? No cóż... Nawet nasza „cywilizowana" europejska kultura przypisywała niektórym z nich swoistą symbolikę. Przyznajcie się tak z ręką na sercu, ile osób bez mrugnięcia okiem potrafi iść dalej, gdy drogę przebiegnie mu czarny kot?
Świat demonicznych zwierząt był i jest w Japonii niezwykle bogaty. Mieszkańcy Kraju Wschodzącego Słońca podchodzili do tematu zwierząt bardzo niejednoznacznie. Wiele z nich uznawali za boskich wysłanników, inne były przedstawicielami ciemnych sił. Nawet w ramach tego samego gatunku kolor sierści zwierzaka decydował, czy należało go szanować, czcić, czy lepiej było brać nogi za pas. Tak jest z kotami, których przedstawiciele o rudej sierści mogą być posłańcami piekieł lub demonami. Jednocześnie ten sam mruczek, ale dwukolorowy był przez pewien czas symbolem kupieckiej powagi. Postać kotka z uniesioną do ucha łapką zwana maneki-neko należy w Japonii do najpopularniejszych talizmanów. Z kolei kot trójkolorowy mike-neko, uważany jest powszechnie za najbardziej złośliwą gadzinę, groźniejszą nieraz od rudych pobratymców. Wystarczy jednak pojechać na północ kraju, by usłyszeć, że kot trójkolorowy jest najlepszym przyjacielem i szczególnie rybacy darzą go przyjaźnią i szacunkiem. Podobnie ma się sprawa z lisami. Jedne o kolorze srebra (jak każe tradycja) są wysłannikami bóstwa urodzaju Inari. Są to zwierzęta otaczane czcią i ich figurki często można spotkać na obrzeżach ryżowisk i w przedsionkach chramów Inari. Jednocześnie ich krewniacy o rudych kitach uważani są za najbardziej chyba psotne zwierzęta na terenie Japonii. Lepiej z takimi nie zadzierać, tym bardziej, że obrażone potrafią naprawdę nieźle narozrabiać i doprowadzić dręczyciela do obłędu lub śmierci. Ale po kolei...



Zacznijmy od zwierząt, które natura obdarzyła sowicie w umiejętności zwane „magicznymi", czyli od lisów zwanych na wyspach KITSUNE.
Stosunek do znanego nam powszechnie rudaska był historycznie zależny zarówno od miejsca jak i epoki. Bywały wręcz okresy historyczne, gdy do problemu lisów podchodzono bardzo poważnie, zarówno w świetle politycznym jak i naukowym. Tajemniczość lisa jako zwierzęcia sprawiła, że zarówno można się go bać, jak i lubić. Kitsune występujący w mitologii i tradycji japońskiej bywa zarówno dobroduszny i obdarzony dużym poczuciem humoru, jak również zwierzakiem złośliwym i mściwym.

Niezależnie od czasów, czy miejsca, wspólnymi cechami, które zawsze łączono z lisami były: możliwość zmiany swojej postaci na ludzką i tzw „opętanie" przez lisa. O ile to pierwsze stanowiło na ogół element humorystyczny wielu lisich legend i zawsze służyło jakiemuś psikusowi, to druga cecha nie przysparzała kitsune wielu zwolenników. Wierzono (i często nadal się wierzy), że lis potrafi doprowadzić człowieka do szaleństwa i często śmierci. Zjawisko to zwane jest kitsune-tsuki i po dzień dzisiejszy nazywa się nim napady szaleństwa lub nieuleczalne choroby psychiczne. Nie ma się z czego śmiać. Zjawisko było tak popularne pod koniec XIX wieku, że rząd powołał nawet cesarską komisję, która miała ustalić naukowe podstawy zjawiska kitsune-tsuki. Największe badania prowadzono zwłaszcza w prefekturze Shimane, znanej w Japonii z najczęstszych powiązań z lisami. Badane osoby przyznawały się najczęściej, że same są lisami. Lekarze zarzucili badania w momencie gdy ujawniły, że większość przebadanych osób miała bardzo niski poziom inteligencji.

Wracając do tematu prowincji Shimane, to tam najczęściej można spotkać rodziny zwane kitsune-mochi. Wierzy się, że lisy otaczają takie rodziny specyficzną ochroną. Rudaski są niewidzialne i chodzą wszędzie ze swoimi właścicielami jak psiaki. Ponadto chronią ich obejścia i pola, jak również dbają by nikt ich właścicielowi nie wyrządził krzywdy. Świadomych lub nieświadomych oponentów mogą opętać lub pozbawić życia.

Posiadaczem lisa nie może zostać byle kto. Ich właściciele to zamknięte klany, a prawo własności do lisich usług jest dziedziczne. Jedyną szansą „nabycia lisa" jest wejście do rodziny kitsune-mochi przez małżeństwo, lub nabycie praw do lisiej ochrony poprzez zakup ziemi lub nieruchomości.

狐

Nabycie lisa ma (jak wszystko) swoje dobre i złe strony. Jak to z życiu. Sąsiedzi będą się od tej pory ciebie bać i będą się wystrzegać nawet złych myśli o tobie, ale jednocześnie będą się ciebie bać jak ognia. Z konieczności właściciele lisów są osobami izolowanymi w wioskowej społeczności i przyjaźń z nimi nie należy do najlepiej widzianych.
Innym faktem (historycznym), o którym warto by wspomnieć, to ultimatum wysłane przez taiko Toyotomiego Hideyoshi zaadresowane do bóstwa Inari, naturalnie związanego z lisami. Jego powodem była ciężka choroba wnuczki (córki przybranego syna) taiko. Władca ostrzegł, że jeżeli choroba, (spowodowana prawdopodobnie przez lisa) nie zniknie, zarządzi on polowania na lisy w całym kraju. Biorąc pod uwagę, że historia milczy o wytępieniu lisów w Japonii, natomiast wspomina o ufundowaniu bramy w chramie Fushimi przyjąć należy, że groźba odniosła właściwy skutek.

Osobnym tematem lisich tym razem figli są tzw. „przebieranki". Otóż lisy mają możliwość przybrania ludzkiej postaci. Metody jakimi to robią są różne i zmieniają się w zależności od rejonu Japonii. Często lis potrafi się zmienić sam z siebie. Inne źródła podają, że aby stać się człowiekiem lis musi położyć sobie na głowie liście trzciny. Najbardziej skomplikowanym sposobem „przebieranki" jest balansowanie czaszką na łbie. Jeśli czaszka spadnie jest po zabawie.
Mimo, że każdy kitsune potrafi przybrać postać dowolnego człowieka, upodobał on sobie postać ślicznej młodej dziewczyny. Głównie wokół tego motywu krąży wiele legend i anegdot. Wyobrażam sobie, ile osób po ich wysłuchaniu brało nogi za pas, na widok młodej piękności wychodzącej samotnie z lasu.

Do popularnych podań należy historia młodego drwala o imieniu Toku. Będąc człowiekiem pewnym siebie i obdarzonym niepospolitą siłą młodzieniec często drwił sobie z lisów, czym doprowadzał do pasji starszych kolegów po fachu. W końcu stanął zakład (o beczkę sake). Aby go wygrać wystarczyło spędzić noc na lisim uroczysku Maki. Toku nie musiał długo czekać. Nie zapadła jeszcze ciemność, gdy ujrzał w oddali cień lisa naciągającego na łeb trzcinowe listki. Przekonany o swojej przewadze nad lisami Toku nie zdziwił się, gdy zamajaczyła przed nim postać młodej dziewczyny. Drwal rozpoznał ją od razu. Zarówno głos jak i postaci lis musiał zapożyczyć od córki znajomego chłopa z sąsiedniej wioski. Dziewczyna poprosiła o pomoc w znalezieniu drogi do domu i młodzieniec przepuścił ją przodem. Podczas marszu pilnie obserwował dziewczynę, bowiem zdarza się, że nieuważnemu zwierzakowi może się wysunąć spod ubrania lisia kita. Uparty chwost nie miał zamiaru się pokazać co jednak nie wytrąciło Toku z przekonania, że ma do czynienia z chytrym rudzielcem. Przed chatą rodziców dziewczyny Toku oświadczył głośno, że ich córka jest lisem. Chłop i jego małżonka wyśmiali go. Zdenerwowany drwal złapał dziewczynę za włosy i wrzasnął żeby pokazała ogon. Ponieważ krzyki nie odniosły skutku, młody osiłek złapał kawał drąga i wyrżnął domniemanego lisa przez głowę. I tu zaczęły się przysłowiowe schody... Ogon nadal nie miał zamiaru się pokazać, natomiast pobita dziewczyna nie dawała znaków życia.

狸

Rozwścieczeni rodzice i ich sąsiedzi zwabieni wrzaskami pobili drwala i poważnie zaczęli się zastanawiać nad samosądem. Z opresji wybawił Toku wędrowny mnich, który zgodził się przyjąć go do stanu duchownego, by drwal mógł do śmierci modlić się za duszę zamordowanej dziewczyny. Ceremonia inicjacji polegała na ogoleniu kandydatowi głowy i przywdzianiu kapłańskich szat. Gdy tylko ostatni pukiel włosów opadł na ziemię, Toku usłyszał śmiech i wszystko zniknęło. Wioska, mnich i martwa dziewczyna... Lisy pozostawiły go pośrodku uroczyska z łysą głową, by na zawsze mógł je pamiętać.



Teraz jeszcze dwa krótkie podania o lisach wdzięcznych i mściwych.
Posiadłość i dom zamieszkiwany przez radcę dworu o imieniu Yasumichi roił się wprost od lisów. Starych i młodych. Mimo, że zwierzęta tylko psociły i nie wyrządzały poważnych szkód, możnowładca zdenerwowany ich postępowaniem powiedział w końcu - „Dość! Miarka się przebrała"...
Wezwał na swój dwór najlepszych strzelców i na następny dzień zarządził wielkie polowanie. Miał być przeszukany cały dwór. Od sufitu po piwnice i cała posiadłość ziemska z zabudowaniami. W nocy dworak miał dziwny sen. Śniła mu się stara siwowłosa kobieta siedząca pod drzewem mandarynkowym. Na widok magnata skłoniła się głęboko.
- „Kim jesteś" - spytał Yasumichi. Staruszka wyjaśniła mu, że ona i jej krewni oraz dzieci i wnuki od dawna zamieszkują tę posesję. Przeprosiła za wybryki zwłaszcza młodych członków jej rodu, którzy nie przypuszczali, mimo upomnień, jak bardzo urażą spokój właściciela dworu. Poprosiła jednocześnie aby po raz ostatni darowano im winy. Obiecała poprawę i szczególną opiekę nad domem i rodem Yasumichi. Obiecała również, że odtąd zawsze będzie wiedział, gdy będzie go miało spotkać szczęście. Rano gdy Yasumichi wyszedł przed dwór ujrzał, że pod rosnącym nieopodal drzewem mandarynkowym siedzi stary wyliniały już mocno lis patrzący w jego kierunku. Magnat zaniechał polowania i jak obiecała staruszka lisy nigdy już mu się nie naprzykrzały. Jednocześnie gdy usłyszał szczekanie lisa, wiedział, że spotka go jakieś szczęście.



Teraz o lisiej zemście. Pewien samuraj służący u gubernatora prowincji Kai wychodząc z siedziby sądu ujrzał młodego lisa bawiącego się w pobliżu krzaków. Niewiele myśląc porwał za łuk i zranił malca tępą strzałą o cichym upierzeniu jakich używa się do polowań na psy. Głośno skamlący lisek umknął w krzaki. Samuraj wsiadł na konia i pogalopował do swojej posiadłości zapominając o incydencie. Był już prawie u celu, gdy pod kopyta jego wierzchowca wypadł lis trzymający w pysku płonącą żagiew.





Nim samuraj zdążył strzelić zwierzak pognał w kierunku jego domu. Na podwórku przybrał ludzką postać i cisnął pochodnie na dach. Samuraj w galopie napiął łuk, ale nim dopadł podpalacza na odległość strzał, ten ponownie zamienił się w lisa i zniknął. Domu mimo szybkiej akcji i pomocy sąsiadów nie dało się uratować. Spłonął całkowicie. Tak to już jest z rudym przecherą.

Inaczej traktuje się święte lisy ze świątyni bóstwa Inari w chramie Fushimi-Inari-Taisha koło Kioto. Tego samego, któremu Hideyoshi ufundował dwupiętrową bramę. Są to lisy o srebrnej sierści i poza kitą nic ich nie łączy z rudymi leśnymi złośliwcami.

Inari jest bóstwem nieokreślonej płci, które ma zapewnić bogate plony ryżu. Przed jego świątyniami wystawiane są liczne figurki lisów, a historia wspomina, że w dawnych czasach trzymano na terenie chramów nawet żywe osobniki. Jak doszło do powiązania lisa z ryżowym bóstwem? Mówi o tym legenda.

Otóż niedaleko Kioto mieszkała para sędziwych srebrzystych lisów z potomstwem. Pewnego razu (źródła świątynne podają, że było to w epoce Koin) cała rodzina udała się do Fushimi, gdzie ofiarowała swoje usługi w zakresie szerzenia „miłości i sprawiedliwości" (to nie żart). Poruszone prośbą bóstwo wywołało małe trzęsienie ziem, poczym przyjęło rodzinę w poczet świątynnych sług. Kitsune solennie złożyły dziesięć przyrzeczeń, których lisy świątynne zobowiązane są przestrzegać do dzisiaj. Od tego momentu srebrny lis jest posłańcem Inari otaczanym powszechnym szacunkiem i czcią. Jeszcze raz podkreślam, że srebrne lisy nie mają nic wspólnego z opętaniami i wygłupami dzikich pobratymców. Tyle o najpopularniejszych chyba zwierzakach, jeśli brać pod uwagę ilość poświęconych im legend i poważnych literackich pozycji. Włącznie ze sztukami teatralnymi.

Drugim gatunkiem, którym płodna wyobraźnia Japończyka wypełniła świat mitologii, jest nieduże zwierzątko, podobne nieco do borsuka. Ma biały brzuszek, beżowe futerko i puszysty ogonek w ciemne prążki. Są to tanuki (w Polsce mówi się o nich kunopsy, ale tanuki brzmi sympatyczniej). Ich możliwości magiczne są zbliżone do lisich, choć jak podają legendy rzadko są złośliwe.



Tanuki nie dość, że jest małym i nieśmiałym zwierzątkiem, jak na złość zawsze usiłuje się wpakować w kłopoty. Podobno łatwo go obłaskawić i oswoić mimo jego wrodzonej nieśmiałości. W przeciwieństwie do lisów, tanuki wywołuje raczej sympatyczne odczucia chociaż bywają legendy, w których doprowadzony do ostateczności zwierzak potrafi opętać oponenta (tanukitsuki) nie gorzej od swojego kolegi rudzielca. Ponadto tanuki podobnie jak lis jest mistrzem przebieranek i potrafi przyjmować dowolne postacie z ludzką włącznie. Nigdy nie rozumiałem, dlaczego posądzeniami o zdolności magiczne Japończycy obarczyli właśnie tanuki. Być może przesądził o tym nocny tryb życia naszego bohatera. Jeszcze raz należy tu podkreślić, że tanuki na wszelkich rycinach i rzeźbach jest przedstawiany raczej jako istotka z gruntu wesoła i ludziom życzliwa. O popularności tanuki mogą świadczyć jego różnych rozmiarów podobizny wykonywane najczęściej w ceramice, kamieniu i drewnie. Ich wielkość sięga nieraz dwóch metrów. Najczęściej spotkać można tanuki na progach sklepów i restauracji, gdzie stojący na zadnich łapach zwierzak wypinając jasny brzuszek zaprasza wyciągniętą łapką do środka. Nierzadko figury wystawiane przed „jadłodalniami" trzymają w drugiej łapce buteleczkę sake.



Każdy kto zetknął się kiedykolwiek ze zbiorem mitów, lub bajek japońskich zna zapewne jakiś wariant legendy o magicznym kociołku na herbatę (bumbuku-chagama). To właśnie tanuki jest jej głównym bohaterem. I ta właśnie legenda świadczy o ciepłym stosunku zwierzaka do gatunku ludzkiego.

Najpopularniejsza wersja podania mówi o mnichu, który gotując wodę na herbatę zauważył ze zdziwieniem, że z jego kociołka wysuwa się ogonek i całe naczynie zmienia się w tanuki. Przerażony mnich wyrzucił kociołek na śmietnik skąd zabrał go śmieciarz. W nocy tanuki po tym jak przybrał swoją właściwą postać, zaproponował swojemu nowemu właścicielowi układ. Otóż śmieciarz miał go pokazywać na jarmarkach, bowiem nasz tanu-

ki uwielbiał chodzić na linie i popisywać się akrobacjami. Wkrótce śmieciarz stał się bogatym człowiekiem. Kociołek wokół którego osnuto tę legendę stoi po dziś dzień w świątyni Morinji w prefekturze Gumma.

Inną wersją rozpowszechnianą głównie po wsiach była legenda o kociołku, którego właścicielem stał się ubogi staruszek. Miał on pomóc w opresji uwięzionemu tanuki, w zamian za co zwierzak przemienił się w kociołek z brązu i kazał się sprzedać za wygórowaną cenę. W nocy mały spryciarz ponownie przybierał zwierzęcą postać i wracał do staruszka tak, że ten mógł go sprzedać ponownie. Niezbyt to było uczciwe, ale ostatecznie cena kociołka była tak wysoka, że na pocieszenie można dodać iż na biednych nie trafiało. Przebieranka zakończyła się dosyć gwałtownie, gdy kociołek nabył mnich z lokalnej świątyni i nie zastanawiając się długo napełnił naczynie wodą, poczym postawił je na palenisku. Biedny tanuki musiał się ratować ucieczką, gdy ogień zbyt mocno przypiekł mu brzuszek. Żeby nie zamazać sympatycznego wizerunku tanuki pozwólcie, że pominę epizody, w których nasz bohater jest niewdzięcznym draniem. Tak często miesza się elementy podań o tanuki z motywami lisimi, że pewnie w kontaktach z rudymi kitsune biednym tanuki pada na mózg i psuje im się charakter. Zresztą takich podań jest tak niewiele, że stanowią margines i jako przykry wyjątek potwierdzają jedynie regułę. Na dodatkową obronę tanuki mogę dodać, że w przeciwieństwie do lisów, matactwa prążkowanego malucha zawsze źle się dla niego kończą i srogo ukarany tanuki stanowi przykład i ostrzeżenie dla reszty kudłatego bractwa.

Chociaż może dlaczego nie? Opowiem wam o tanuki, którego losy opisano na zwoju typu emaki, który znajduje się w Narodowym Muzeum w Kioto (pokój 10 na II piętrze). Jest to historia konkursu poetyckiego w jakim wzięły udział zwierzęta z Chińskiego Zodiaku. Jeśli ktoś nie pamięta w jakim występują składzie odsyłam do styczniowego numeru Kawaii. Nie jest ważne kto wygrał zawody, w każdym bądź razie na zakończenie konkursu wszystkie zwierzaki wydały uroczysty bankiet. Głównym gościem, który zasiadł na honorowym miejscu, był jeleń pełniący funkcję sędziego. Wraz z jeleniem na party przybył tanuki. Gdy zobaczył splendor jakim otaczano sędziego, zżarła go zazdrość i zaczął rozrabiać i awanturować się. W końcu zażądał żeby na następnym konkursie to jego powołano jako sędziego. Oczywiście zodiakalne zwierzęta wyśmiały go i pogoniły do lasu. Wściekły tanuki postanowił się zemścić. Przy pomocy swoich przyjaciół - lisa, kruka, sowy, kota i łasicy wydał Zodiakalnej braci walną bitwę... I przegrał. Za namową sokoła tanuki zmienił taktykę i postanowił zaatakować w nocy. Niestety zostali zauważeni przez smoka i zmuszeni do ucieczki. Ostatnim posunięciem zwierzaka było przebranie się za diabła-oni. Może by to dało jakiś skutek, gdyby nie szczekanie psa, którego tanuki bał się panicznie. W ten sposób nadmiernie ambitny tanuki pozostał ośmieszony i samotny na placu boju - opuszczony zarówno przez wrogów jak i przyjaciół. Podobno to od tej pory zaczął wieść nocne życie, nie mogąc znieść docinków zwierzęcej braci. Podanie mówi, że skończył jako mnich buddyjski usiłujący modlitwą odkupić swoje przewinienia.

O ile stosunek mieszkańca Kraju Wschodzącego Słońca do lisów jest jak widać pełen rezerwy, do tanuki na ogół pełen sympatii, to postać kota zawsze budziła silne kontrowersje. Dużą rolę jak już zaznaczałem miał kolor sierści. Obdarzone największymi zdolnościami magicznymi były koty rude. Być może miało to coś wspólnego z wizualnym powiązaniem kolorystycznym z lisem. Chociaż pod względem sylwetek podobieństwo jest znikome... Nie wiem czy wiecie, ale japoński kot nie może się nawet pochwalić ogonem tak jak nasze mruczki. Ogon wyspiarskiego kota przypomina bardziej króliczą puchatą kitkę. Istnieją oczywiście wyjątki z długimi ogonami, ale te uważane są za wyjątkowo złośliwe i dysponujące wyłącznie czarną magią. Najsympatyczniejszym chyba kocim talizmanem, ratującym kocią reputację jest tzw. maneki neko. Jest to porcelanowy, bądź ceramiczny kotek z uniesioną do ucha łapką. Jego pochodzenie łączy się z dzielnicą Yoshiwara, będącą miejscem, gdzie zostały na terenie Edo zgromadzone wszystkie kurtyzany i geisze. Kot, o którym mowa był własnością pięknej Usugumo. Pewnego dnia kot zaczął wykazywać nadzwyczajną nerwowość. Drapał dziewczynę i najwyraźniej usiłował ją odciągnąć od klienteli. Nie spodobało się to jednemu z gości, który nie zastanawiając się długo wyciągnął miecz i obciął nieszczęsnemu zwierzakowi głowę. Ta poleciała pod sufit i zagryzła zaczajonego tam węża. Niewiele pomogło, że zwierzęciu wyprawiono wspaniały pogrzeb. Rozpacz kurtyzany nie miała granic. Widząc to jeden z adoratorów kazał wykonać figurkę kota z uniesioną łapką. Kurtyzana z kotem stała się tak popularna, że zaczęła ściągać duże ilości gości. Od tej pory maneki neko nazywany jest „kotem zapraszającym" i często umieszcza się go (podobnie jak tanuki) na witrynach sklepów i restauracji.



Inną opowieścią o kocie, tym razem demonicznym, jest legenda o pewnym samuraju, który zaopiekował się rudym kocim przybłędą. Zwłaszcza matka samuraja bardzo polubiła miauczącego znajdę. Po krótkim czasie kot zniknął, natomiast w starszej pani zaszły niepokojące zmiany. Unikała światła i chowała się przed licznymi w okolicy psami. Gdy zaginęły dwie służące, a ich skrwawione szczątki odnalazł w ogrodzie sługa samuraj pojął, że jego matkę musiał zabić rudy kot, a potem w jej postaci zamieszkać z nim pod jednym dachem. Poszczuł domniemaną matkę psami, które rozerwały ją na sztuki (Nie no - nie przy jedzeniu! - dop. Jedi).

Są również opowieści, w których koty odpłacają za okazaną im miłość. Jedną z nich jest historia chłopca, który pochodził z biednej rodziny i został oddany do świątyni na nauki. Był dzieckiem bardzo bystrym i wkrótce stał się ulubieńcem kapłana. Miał jednak pewną denerwującą przywarę. Uwielbiał mianowicie malować koty. Każdy wolny kawałek papieru natychmiast pokrywał wizerunkami swoich ulubieńców. W końcu kapłan zdecydował, że najwyraźniej nie jest mu przeznaczone klepanie sutr i wysłał go na wędrówkę. W poszukiwaniu schronienia chłopiec postanowił zanocować w opuszczonej świątyni. Nim usnął zasmarował oczywiście ściany obrazami kotów. Nie wiedział, że chram został nawiedzony przez potężnego demona, któremu nie mogło dać rady wielu samurajów, których kości walały się wokół. W nocy obudził go potworny hałas tak, że do świtu przeleżał w kącie drżąc ze strachu. Gdy zrobiło się jasno ujrzał padlinę olbrzymiego szczura - demona. Potwór nie żył, a pyszczki namalowanych na ścianach kotów umazane były we krwi. Chłopiec został potem znanym malarzem, a jego wizerunki kotów zdobiły najświetniejsze palace w kraju.

Do omówienia pozostało jeszcze parę cudaków, ale o nich (jeśli czas i Naczelny Redaktor pozwolą) za miesiąc (pozwolą, pozwolą - dop. Jedi). Sayonara, izure mata... I zastanówcie się ze dwa razy nim narazicie się jakiemuś właścicielowi futerka i długiego ogona.

Darek Styrna

Bibliografia:

Jolanta Tubielewicz - „Mitologia Japonii" - Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe W-wa1986

W. Kotański - „Zwyczaje, obrzędy i symbole religijne w Japonii" - (praca zbiorowa) W-wa 1974

„Japanese Mythology - Kitsune and Tanuki - Japan Stories" - zbiór

„Baśnie Dalekiego Wschodu - Czarodziejski imbryczek" - W-wa 1982



Tytuł: Rumik World - Fire Tripper
Produkcja: Rumiko Takahashi/Shogakukan
Dystrybucja: VHS - Victor Entertainment/ U.S.Manga Corps
Reżyseria: Osamu Uemura
Scenariusz: Tomoko Konparu
Chara Design: Katsumi Aoshima
Czas: 50 minut
Dozwolone: PG

Gdyński „Świat Mangi 3”

漫画の世界

Manga No Sekai

Z góry przepraszamy, że o imprezie nie pisaliśmy na tyle szybko, żeby zainteresowani nią fani mogli wciągnąć ją w swoje kalendarium imprez. Przeprosiny należą się Wam zarówno w imieniu redakcji jak i organizatorów. Powód był banalny i żadna z wymienionych instytucji nie ponosi za brak informacji winy. Impreza pod nazwą „Świat Mangi 3” miała się tradycyjnie odbywać na terenie budynku YMCA Gdynia przy ulicy Żeromskiego. Tam też zresztą ma siedzibę klub „Collaps” będący głównym organizatorem kolejnej imprezy tego cyklu. Tak, tak... Trójka przy nazwie „Świat mangi” nie jest przypadkiem. To już trzecia w ciągu ośmiu miesięcy impreza organizowana w Gdyni. Piszę to z dumą jako mieszkaniec Gdyni... Może nie z dziada pradziada, ale od czasów dostatecznie odległych w czasie, by większość Czytelników uważała je za historię. Wracając do opóźnienia w komunikacie na temat „Świata Mangi 3” jego powodem była niemożność ostatecznego ustalenia terminu. YMCA Gdynia jest budynkiem gdzie skupiło się kilkanaście klubów różnej maści i orientacji, w związku z czym zawsze coś się tam dzieje. Upchanie kolejnej imprezy nie jest łatwe. Zatem jeszcze raz przepraszamy i obiecujemy poprawę. Na tym koniec skruchy i przejdźmy do tematu zasadniczego czyli imprezy kandydującej śmiało do tytułu Największego Ogólnopolskiego Zjazdu Animefanów i Mangamaniaków w Kraju.

Gdy tylko pierwsze hasła na temat Gdyni dotarły do naszej redakcji rozpuściliśmy wici i szybko dotarliśmy do najbardziej (jak sądziliśmy) kompetentnego źródła informacji tj. do szefa „Collapsu” Pana Bartosza Jaroszewskiego. On jednak posłał nas dalej, prosto do jednego z organizatorów i sprawców całego tego mango-animowego zamieszania czyli Tomka Truszkowskiego alias „Demonka”. Zamieszczony poniżej wywiad, uznałem osobiście za najlepszą formę przybliżenia historii imprezy tym wszystkim, którzy dotychczas z „Collapsem” i „Światem Mangi” nie mieli styczności. „Demonka” udało mi się złapać na trzy dni przed imprezą, gdy było już wiadomo niemal wszystko na temat jej przebiegu. Nie przedłużając sprawy oddaję glos winowajcy.

Kawaii: To już trzecia impreza organizowana w Gdyni przez wasz klub?

Demonek: Zgadza się. Mamy numer trzy. Zaczynamy w sobotę 28-go o godzinie 10-tej. Pierwsza impreza „Świat Mangi” to było, że tak powiem pokłosie „Intela”. Jak wiesz tam zawsze były organizowane Mangaroomy. Chyba od czterech lat. Pierwsze organizował Mr. Root, a ostatni ten we Włocławku nasz kumpel Robin. Zgadaliśmy się, że i u nas możemy zrobić coś podobnego. Z tym, że impreza miała być wyłącznie mangowa, z drugoplanowym udziałem komputerów. I tak w sierpniu zorganizowaliśmy „Świat Mangi 1”. Planowaliśmy, że przyjedzie ok. 40 osób, no może 50.

- I jaki mieliście wynik?

- Ponad 70 osób. Nie licząc nas jako organizatorów, znajomych i obsługi.

- Nieźle, ale jeśli wolno spytać. Nie traktuj tego jako zarzutu... Dlaczego było to tak słabo rozreklamowane?

- Bo jeszcze na tydzień przed imprezą nie byliśmy pewni czy się odbędzie. Na sześć dni przed „Światem Mangi 1” dowiedzieliśmy się, że dostaniemy salę. Do tej pory sala i sprzęt to była wielka niewiadoma.

- Najważniejsze, że pierwszy krok został zrobiony. I co dalej?

- Hmm... „Świat Mangi 2” to już były większe przygotowania. Duża sala gimnastyczna w YMCA Gdynia, wcześniejsza reklama itd.

- Widziałem was w telewizji.

- Zgadza się. Mieliśmy półgodzinny program w Tv3 Gdańsk. Krótka relacja poszła nawet na całą Polskę. Niecałe pół minuty, ale zawsze. Co jeszcze? Niestety nie udało się ściągnąć żadnej ze znanych ogólnie osób. Nie zjawiła się żadna z redakcji... Zapraszaliśmy Mr. Roota, ale miał wcześniej zaplanowany wyjazd do Krakowa. Wprawdzie większość uczestników pochodziła z Trójmiasta, ale sporo osób przyjechało z Polski.

- Jaka była frekwencja?

- Planowaliśmy ją optymistycznie na jakieś 150 osób, a przyszło prawie 230 osób. Tyle przynajmniej wydaliśmy wejściówek.

- Rozwijaliście się w szybkim tempie...

- Fakt. Na „Świecie Mangi 2” mieliśmy już videoskop. No i dużo lepsze nagłośnienie. Z tym, że wiadomo jaka jest akustyka na sali gimnastycznej. Trochę brzęczało, ale tego nie dało się uniknąć. Obecnie będzie postęp, bo załatwiliśmy bardzo dobre video, które odtwarza NTSC w stereo.

- Ile osób chciałbyś zobaczyć na obecnie organizowanej imprezie?

- Oczywiście jak najwięcej, ale myślę, że jeśli wyrównamy stan ze „Świata Mangi 2” będzie nieźle.

- Kto przybędzie tym razem z osób zaproszonych?

- Hmm... Wiem, że z „Kawaii”, ty i Mr. Gato. Z „Animegaido” będzie Naczelny - Pan Waldemar Nowak i P.J. (Paweł Jankowski) czyli Pegaz. Mają być również dwie ostatnie zdobycze „Animegaido”, Kyoshiro i Agnieszka Lech, którą notabene w ostatnim „Kawaii” przerobiliście na Monikę (che, che - fakt, wielkie sorry - dop. Mr Jedi). Zapowiadał się również Pan Shin Yasuda.

- W Krakowie na „Dniach Komiksu” był.

- Teraz wypadałoby, żeby zawitał i w Polsce północnej... Miała być Eriko Yoda... Niestety wyjechała do Japonii.

- Zobaczymy w praniu co z tego wyjdzie... Może teraz coś o twoim rodzimym klubie „Collaps”.

- Pełna nazwa brzmi „Gdyński Klub Fantastyki Collaps”.

- Jak nazwa wskazuje jesteście „organizacją” strikte SF, skąd w tym wszystkim manga i anime?

- W zasadzie nie istniejemy w klubie jako osobny dział... Hmm, jakby to ująć? Po prostu wszyscy jesteśmy członkami „Collapsu”, który ponadto interesują się mangą.

- Od czego się zaczęło? Od wielkich robotów, czy cyberpunku?...

- Nie, nie... Nic z tych rzeczy. Po prostu kilku z nas miało podobne zapędy, puściliśmy kilka filmów. A stąd już niedaleko do fantastyki jako takiej. I fantasy... Pierwszy pokaz „Ghost in the Shell” dobił resztki oportunistów...

- Jakie filmy przewidujecie na imprezie...?

- Sporo tego będzie, tym bardziej, że projekcję przewidujemy równolegle na dwóch salach. Dużą część filmów stanowią fansuby...

- A właśnie... W naszej pierwszej rozmowie telefonicznej wspomniałeś ,że podkładacie polskie napisy do anime...

- Zgadza się, część filmów została przygotowana specjalnie do „Świata Mangi 3”. Nie jest to może robota „profesjonalna”, ale na dobrym sprzęcie przy dobrej jakości. To przybliża anime tym, którzy mają kłopoty z angielskim...

- I japońskim... Jeśli już jesteśmy przy waszej działalności. Macie własny fanzin?

- Nie... Jeszcze nie... Należałem do klubu mangi „Manga Surf”, którego szef, Robin wydawał fanzin. Format A4, 16 stron... Robin odgrażał się, że przygotuje fanzin na „Świat Mangi 3”, ale nie sądzę żeby zdążył. Jest jednym z organizatorów, a czasu nie ma zbyt wiele.

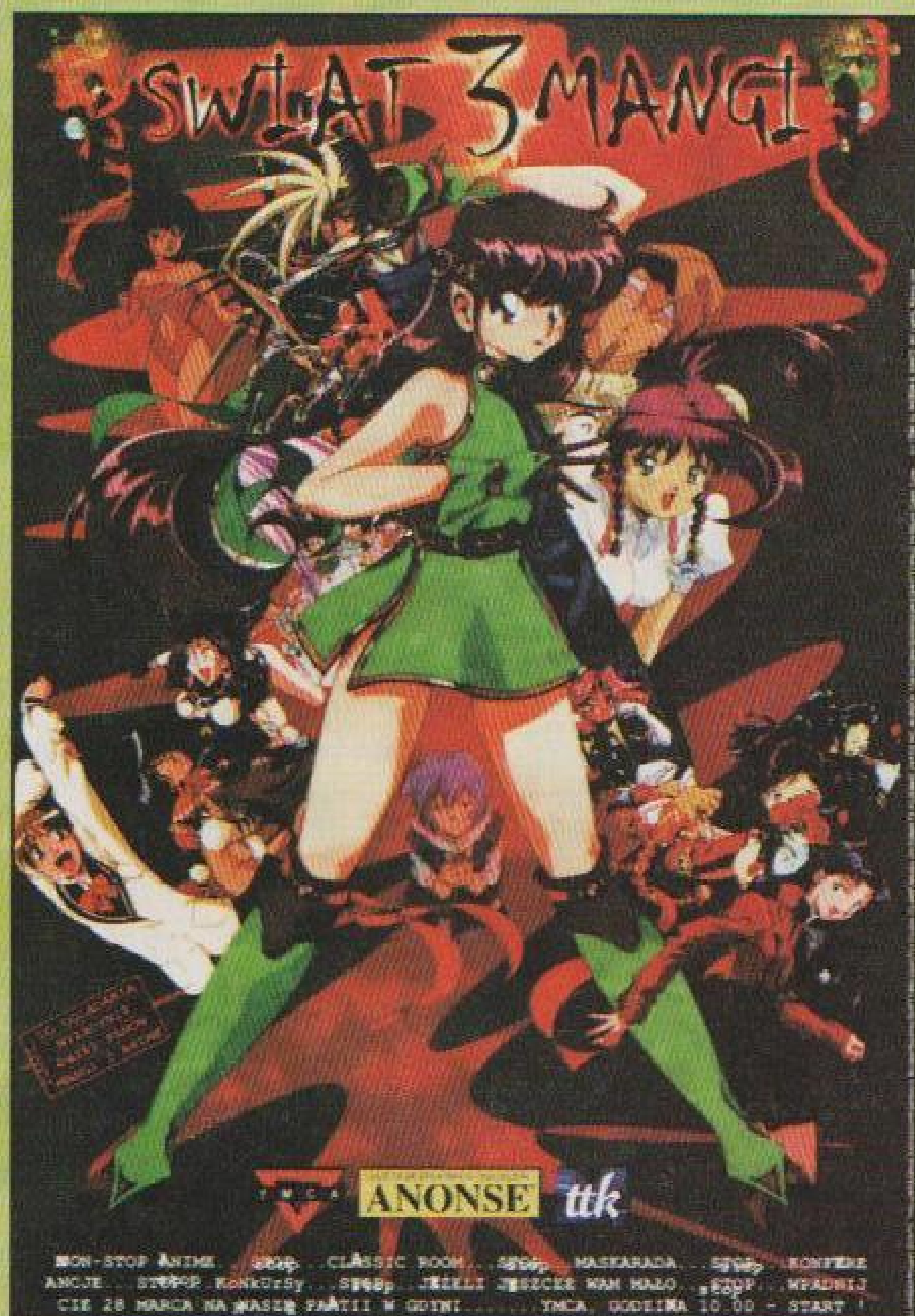


Rys. Darek Styrna


Przed rozpoczęciem - wojsko na stanowiskach, broń załadowana, odliczanie rozpoczęte...

- Jakieś dodatkowe atrakcje?

- Konkurs strojów z ulubionych anime. Zapowiadał się Rosario z „Dragon Half”, ktoś z Ranmy i „Evangeliona”. Pomysł podsunął nam Mr. Root, który po londyńskich doświadczeniach spytał czemu nie



spróbujemy z czymś takim...
- *Na terenie Polski to pionierskie posunięcie?*
- Chyba tak. Baliśmy się z początku, że to nie wypali. Było mało chętnych. Dopiero gdy niektórzy z kolegów zwiększyli naciski na „środowisko", znalazło się kilkanaście osób. Planowaliśmy również coś w guście „Karaoke", ale tu chętnych do śpiewania było zbyt mało (trzeba było rozdawać sake za darmo! - dop. Mr Jedi).
- *W programie dla kanału „TTK" udało mi się usłyszeć ciebie w repertuarze z „Macross Plus".*
- Ueeee... no niby tak... Nie, nie chcę o tym mówić...
- *Czy powiedziałbyś o sobie, że jesteś otaku?*
- Nie... Jestem... Hmmm... Zagorzałym fanem, który lubi oglądać anime. Ale otaku? Nie... Nie jestem aż


Szał imprezy - czyli anime na ekranie!

takim fanatykiem...
- *Masz ostro wyśrubowaną definicję pojęcia otaku.*
- Może... Dla mnie to ktoś, kto poświęca anime i mandze absolutnie wszystko. Osobiście znam tylko jedną taką osobę i to w temacie „Evangeliona"...

- *Na koniec, może trochę na wyrost, ale kiedy „Świat mangi 4"?*
- Prawdopodobnie trochę po wakacjach... Po drodze i tak zapowiada się sporo spotkań. 1-3 maj rusza Lublin. W czerwcu chyba Warszawa, Łódź... Być może Olsztyn... No i my, tak spokojnie... Wrzesień, październik... Nie chcemy kolidować z innymi imprezami.
- *Czyli świetlana przyszłość?*
- No... w każdym bądź razie czwórka będzie... I więcej filmów po polsku...

Chętnych do kontaktu z „Demonkiem" odsyłam na adres internetowy **http://www.manta.univ.gda.pl/~demonek**
Większość jego prognoz potwierdziła się w ciągu niespełna 72 godzin. Przyznać muszę, że osobiście jako „początkujący" w tego typu relacjach poczułem się nieco przytłoczony ogromem imprezy. Ponad 20 godzin projekcji filmów, tematycznych paneli (m.in. Ranma i Evangelion), subpanel poświęcony robieniu napisów na oryginalnych filmach (dwa z lokalnych produktów zostały zaprezentowane podczas projekcji), galeria będąca zbiorem prac wszystkich chętnych do prezentacji swojego talentu (technika była dowolna), no i dodatkowo maskarada i konkursy muzyczno - filmowe. Trudno nie darmo. Byłem zmuszony wezwać posiłki z Wrocławia. Naczelny osobiście stawić się nie mógł, bo jego obecność była wyższą koniecznością na innej uroczystości w rodzimym Wrocławiu (chlip, chlip! - dop. Mr Jedi). Przyjechał za to Mr. Gato. Podbudowało mnie to psychicznie. Miałem pewne obawy


Autograf dla Kawaii - na zdjęciu Darek Styrna i Shin Yasuda.

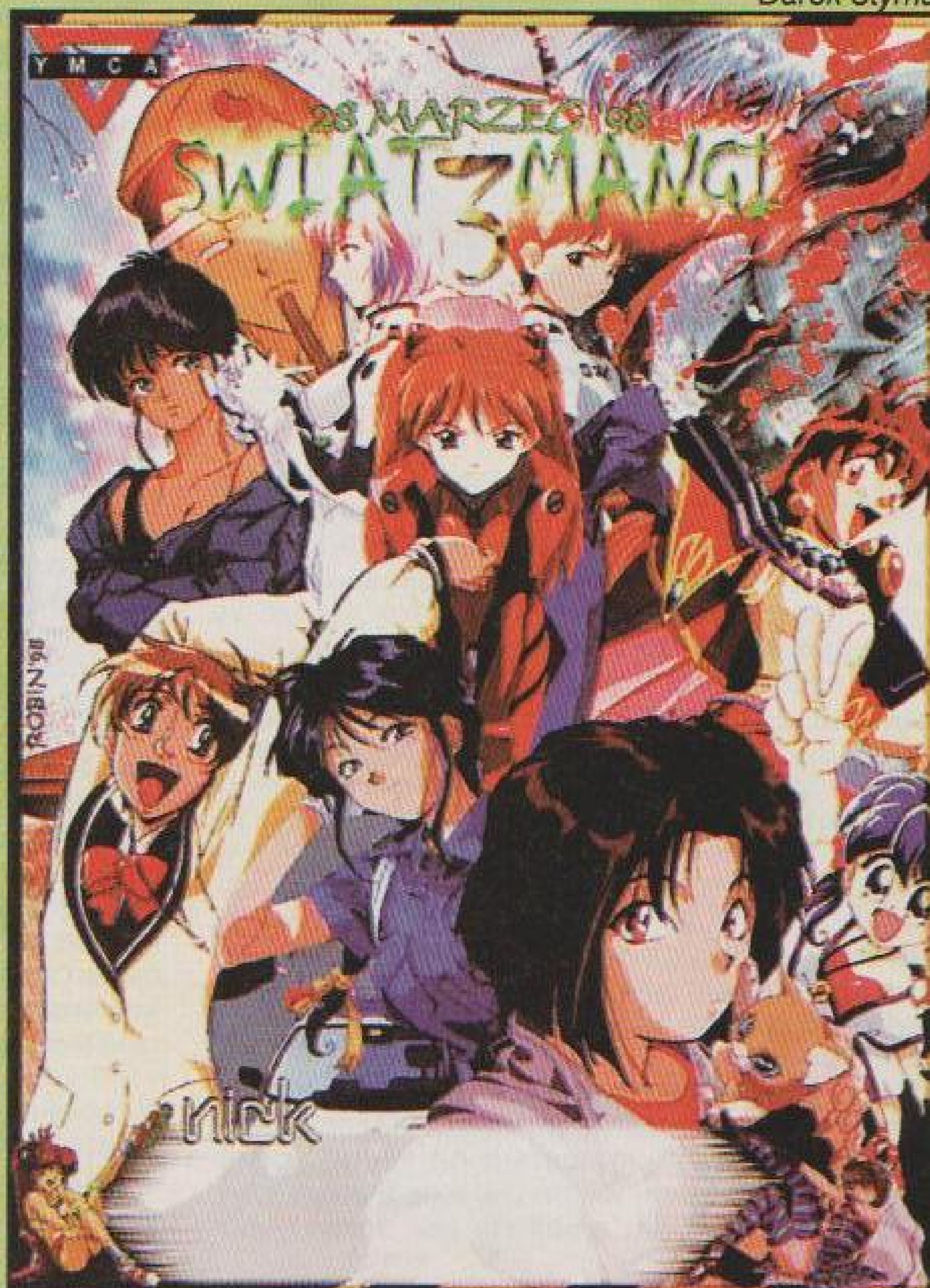
czy zdołam go odnaleźć, bo zamelinował się po przyjeździe w najdalszym zakątku Gdyni, to jest na Oksywiu. Każdy Gdynianin zdaje sobie sprawę, jak łatwo jest tam dotrzeć, nie mówiąc o tym by dodatkowo kogoś znaleźć. No mniejsza o to. Mr. Gato się znalazł i jeszcze przed godziną 10 zajechaliśmy przed budynek YMCA Gdynia. Dzień był piękny. Pierwszy chyba od wielu dni, gdy można było paradować bez szalika i zimowej kurtki.
Jest takie przysłowie - „Bóg musi kochać szaleńców, inaczej nie stworzyłby ich tak wielu". Zrozumiałem co to znaczy, gdy weszliśmy do holu budynku. Zadyma... to bardzo skromne określenie. Pierwsi mangowcy przybyli już ponoć w nocy. Dojeżdżali zresztą potem przez cały dzień. Wokół stoisk oferujących mangowo-animowe produkty ścisk był taki, że... Zabrakło mi słowa....
Mr. Gato jako stały bywalec czuł się jak ryba w wodzie, pozostawało mi więc obserwować, uczyć się i robić zdjęcia. Może niektóre wyjdą... Ponadto, musiałem pilnować żeby Gato nie został rozerwany przez wielbicielki. W ilości rozdanych autografów mogą z nim chyba konkurować jedynie Mr. Root z „Animegaido" i Pan Shin Yasuda z Japonica Polonica Fantastica (JPF).
Będę kończył, pozostawiając Mr. Gato relację z przebiegu imprezy jako istocie oblatanej i broniącej własną piersią dobrego imienia redakcji podczas


Premiera piątego tomu mangi Sailor Moon - abordaż stolika!


Neon Genesis Evangelion - Rei i Misato! - oraz dwa pelikany w papuciach...

spotkania z Czytelnikami. Spróbuję jedynie na koniec zabawić się w zestawienia statystyczne, w stosunku do przewidywań zawartych w wywiadzie z „Demonkiem". Impreza zgromadziła (z tzw. VIP-ami, klubowiczami i wszystkimi przyjaciółmi królika) niemal 300 osób. Z „Animegaido" nie zjawiła się niestety Agnieszka Lech, za to nieoczekiwanie zjawił się Mr. Root. Pan Shin Yasuda, który przybył w towarzystwie małżonki, przywiózł (prócz numerów wcześniejszych) najnowszy piąty tom „Czarodziejki z Księżyca". O tym co nowego w JPF przeczytacie w wywiadzie, jakiego nam udzielił Pan Yasuda. Przeczytajcie bo warto... Sporo nowości. Wiele osób przyszło w strojach bohaterów anime (mam nadzieję, że zdjęcia jednak się udadzą). Czekam z niecierpliwością na „Świat Mangi 4" (może się przebiorę za kogoś z „Hakkaden" np. Shino Inuzaka) (A myślałeś o KISSie? - dop. Mr Jedi). To na tyle. Mr. Gato... Oddaję głos...

Darek Styrna





Kuluarowe dyskusje - od lewej: Demonek i przedstawiciele Comics Universum... Oraz Gato w papuciach.

Jestem na skraju wyczerpania. Zdrowie już nie dopisuje, strzyka mi w krzyżu, a moje kolana są najlepszym barometrem w dzielnicy, dzięki czemu stałem się cenionym dostawcą prognozy pogody dla lokalnego radia. Dziś rozmawiałem z przyjacielem z którym byliśmy na gdyńskim konwencie i stwierdził, że przez przedostatnie dwie noce śniła mu się manga i wszelkie zagadki z nią związane (co się nie przydarzyło od czasów pamiętnego dla nas egzaminu z systemów politycznych). Dziś w nocy już jednak miał sen z kobietami w roli głównej, znaczy się, że już powoli dochodzi do siebie. To dobrze.

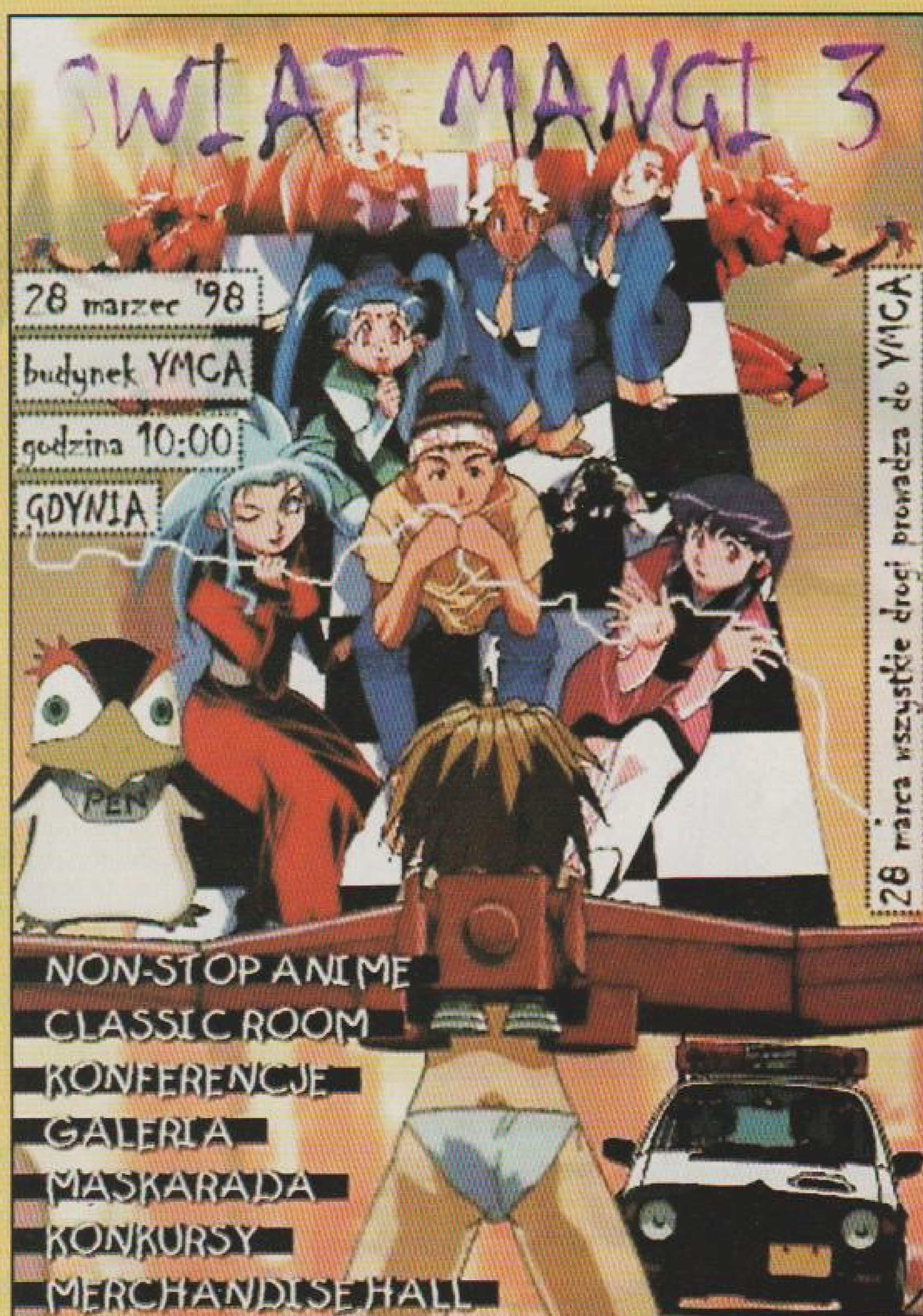
Spójrzmy więc, jak dalej potoczyła się impreza pod tytułem „Świat Mangi 3". Po premierowej wyprzedaży 5 tomu "Czarodziejki z Księżyca" Pan Yasuda został związany i przetransportowany do sali



Tłum fanów...

głównej, gdzie trwały prace wszystkich fanów pilnie układających drewna na stosie. Ofiarami miały być ekipy (alfabetycznie): „Animegaido" (Mr.Root), Fantastica J.P. (Pan Shin Yasuda) i „Kawaii" (Darek Styrna i Mr.Gato). Na szczęście w ostatniej chwili Mangowi Inkwizytorzy złagodzili karę (poddali nas przesłuchaniu), co wcale nie oznacza, że nie byli brutalni. Po prostu postanowili ukarać nas w sposób bardziej wyrafinowany: NIE PODALI NAM KAWY!!! W tym momencie chciałbym pozdrowić wszystkich „masterów", „lamerów" i Ciebie - Strachu Na Wróble, którzy wzięli nas na spytki. Dyskusja była owocna, z naciskiem na słowo „owocna" (w myśl zasady, że koniec wieńczy dzieło, Magazine Panel zakończył się slapstickową bitwą na torty wiśniowe, w stylu najlepszych filmów braci Marx).

Po zgarnięciu z twarzy bitej śmietany (do kieszeni, przyda się na później), postanowiłem przetransportować się shinkansenem na peron, gdzie czekali fanatycy serii „Neon Genesis Evangelion". W dworcowym hollu zrobił się taki ścisk i - powiedzmy to sobie bez ściemniania - smród, który można tylko porównać z zapachem tytułowej „Śmierdzącej Bomby" - jednej z nowelek filmu „Memories" na podstawie mangi Katsuhiro Otomo („Akira"). Notabene - film ten był jedną z atrakcji imprezy, ale o tym za chwilę. Wróćmy jednak do części gdyńskiego konwentu, nazwanej „Evangelion Panel". Ze względu na małą powierzchnię dostali się na niego tylko ci, co mieli wtyki w „gieesie", ale kiedy wszedłem i powiedziałem „Do Kapitana! Ja służbowo!", czterodrzwiowi ochroniarze zmiękli. Po chwili byłem w środku. Co tam się działo? Prowadzący panel Robin & Co. zaserwowali taką dawkę informacji wszystkim szczęśliwcom, że niezadowolone z sali wyszły tylko skrzaty, które nie dostały nic jeść. Tak więc, omawiane były wszystkie Anioły (z paroma wersjami imion), dokładnie zanalizowano bieliznę koronkową Rei Ayanami, kabały żydowskie, a na koniec rozdano Oscary (w postaci modelu Asuki). Żeby odpowiednio zaakcentować finał panelu, Mr.Root oślepił parę przypadkowych osób fleszem, ktoś z braku tlenu spadł pod krzesło, a jeden z oświeconych fanów wywalił doniczkę z kwiatami na ziemię. Było miodnie.



No i kiedyś do tego musiało dojść: pierwszy w Polsce CosPlay (od: Costume Play), czyli mangowa maskarada!!! Wiadomo, że początki są zawsze najtrudniejsze i na dzień dobry wystąpiło jakieś 15 osób. Stroje były świetne, troszeczkę gorzej było z częścią artystyczną tych występów, ale to nie mogło zepsuć ogólnego pozytywnego wrażenia. Fani bawili się przednie, gwiżdżąc, tupiąc, smarkając i podbijając nadmuchane prezerwatywy, będące substytutem balonów, które w przypływie dobrego humoru obecnych, zostały zdetonowane zdecydowanie przed czasem. Root jako konferansjer, wodzirej i specjalista od socjotechniki w tej części imprezy, starał się podkręcać nastroje, odpowiednio modulując głosem wszystkie komentarze (styl: a'la komentator ligi NBA). Tak więc paradowali: Rei Ayanami i Misato Katsuragi (ale nie z Tokyo 3, lecz z naszego swojskiego Białystoku), Ranma-chan (wybacz Robin, ale żeńska wersja Ranmy jest trochę ładniejsza :-)), Gogul z Cyber City Oedo i parę innych. Zresztą spójrzcie na zdjęcia. Odbyła się jeszcze impreza dla melomanów japońskiego popu, czyli zabawa, gdzie fani starali się maksymalnie utrudnić sobie życie odgadując muzyczne tematy z anime. W tym czasie my próbowaliśmy zdezorganizować tą część, zrzucając skórki od bananów z balkonu (loży szyderców), ale nic z tego nie wyszło. Po prostu wystartował turniej „Tekkena 2", zgasły światła i pan woźny wyprowadził nas - ciągnąc za uszy - prosto za drzwi. Turniej wygrał niejaki Tomek, z twarzą profesjonalnego pokerzysty. Spuszczając wszystkim po kolei baty, na jego twarzy nawet na moment nie zagościł uśmiech (ach, ci twardziele). Impreza nabierała pędu, a najlepsze było dopiero przed nami.

Tym najlepszym były anime. Ale jakie anime!!! Organizatorzy sprawili wszystkim fanom nielada niespodziankę, gdyż niespodziewanie na rozpisce pojawił się - teraz chwila na wzięcie głębokiego oddechu - „Evangelion: Death & Rebirth", czyli kinowa wersja tego superprzeboju. Na 100% mogę powiedzieć, że była to pierwsza polska premiera tej anime dla tak szerokiego grona fanów i pewnie nieprędko będzie można ten film zobaczyć w oficjalnym obrocie poza Japonią. Dla samej tej pozycji warto było jechać nad Zatokę Gdańską. O samym filmie napiszę w oddzielnym artykule, teraz tylko parę zdań oślinionego i zachwyconego fana. Pierwsza część, czyli „Death" to po prostu cała seria telewizyjna w dużym skrócie, ukazującym kluczowe dla serialu wydarzenia, natomiast „Rebirth" to wydarzenia, których w serii



Organizatorzy konwentu.

nie uświadczysz. Ta anime to swoistego rodzaju memorial poświęcony „Evangelionowi". Oglądając go masz wrażenie, jakbyś przewracał kolejne kartki w pamiętniku, co dodatkowo pogłębia fakt, że część wydarzeń na ekranie ilustrowana jest pisemnymi komentarzami (rzecz jasna, po japońsku), a nastrój nostalgii i zwolnień symbolizują nam Shinji, Rei i Asuka grający na wiolonczelach na początku każdego z filmów. Sama kopia filmu nie była najlepszego lotu. Był to pirat sprowadzony z Dalekiego Wschodu, z lekko falującym obrazem i napisami chińskimi u dołu, przez co część ludzi spragniona lekkiej i łatwej rozrywki próbowała zakłócić nam seans, ale nieprzyjaciół szybko i skutecznie udało się wyeliminować z sali. Przed projektorem zostali najwytrwalsi, ale opłaciło się. Film jest REWELACYJNY! Tyle teraz, resz-



Dwóch „Misterów" Polskiej Mangi... Trzeci wisi za oknem (to ja - chlip, chlip! - dop. Mr Jedi).

ta później.

Po nasmarowaniu powiek ziołowym świetlikiem do oczu, mogłem dalej kontynuować maraton filmowy. Sala powoli pustoszała. Z różnych względów rzecz jasna: część osób musiała wrócić ze względu na czujne (ale nie nasmarowane świetlikiem ziołowym) oczy swoich rodzicieli, część nie wytrzymała tempa (impreza rozpoczęła się o 10 rano), a część najadła się zepsutych jabłek (co wnioskowałem po deseniu na ścianie w toalecie i komunikacie organizatorów o możliwym rychłym

Przebierańcy - czyli przed imprezą, ktoś się przebrał za Mr.Gato...

przerwaniu imprezy). Przeciw nam wystąpił też cały system polityczny, gdyż zgodnie z zaleceniami Unii Europejskiej postanowiono akurat w tym dniu przesunąć czas o jedną godzinę do przodu (z zimowego na letni). W ten sposób pozbawieni zostaliśmy 60 minut, a zamiast drugiej rano, zrobiła nam się trzecia. Dlatego powiem teraz wszem i wobec, że planowanego na 7 rano filmu z Jackie Chanem nie oglądnąłem przez machinacje biurokracji z Unii Europejskiej!!! Od dziś przestaję kupować bagietki z Brukseli.

Bohaterowie popularnych anime...

Gdy już niemal cała Gdynia spała, grupa oszołomów :-) zaczęła seans następnych filmów. Warto tu wymienić wspomniane już „Memories" Katsuhiro Otomo. Jest to film kinowy, stanowiący idealne połączenie animacji celuloidowej z komputerową. „Memories" to po prostu trzy zanimowane nowelki ze zbioru opowiadań Otomo. W kolejności były to: „Magnetic Field" (ale tu mogę się mylić), czyli opowieść o grupie kosmonautów, którzy w pobliżu planety dostają sygnał SOS. Wyruszają więc z misją ratunkową (zaczyna się jak w „Obcym - Nostromo"). W kosmicznym mieście



Fanki były wszędzie...!

nadziewają się na wiktoriańską rezydencję byłej divy operowej, która jest wyraźnie zaniedbana (rezydencja, of course). Jednak wspomnienia, które zagnieździły się niemal w każdym przedmiocie tego dziwnego domu spowodują wkrótce całą serię dramatycznych wydarzeń. Druga nowela „Stink Bomb" („Śmierdząca Bomba"), to opowieść o niewinnym, podrzędnym pracowniku stającym się katalizatorem katastrofy ekologicznej na masową skalę. Kiedy całą Japonię zaczyna opanowywać fala smrodu, przeciw naszemu biedakowi siły ONZ wystawiają swoje doborowe jednostki. Bardzo zabawna rzecz. Trylogię zamykała nowela „Cannon Fodder" (moim zdaniem najlepsza z całej trójki), czyli rzecz niemal żywcem wyciągnięta z koszmarów totalitarnych. Ta część to niemal dokumentalny film, stanowiący zarejestrowany dzień z życia robotnika, który jest jednym z malutkich trybików obsługujących tytułowe działo, mające wielkość kilkupiętrowego bloku. O „Memories" jeszcze napiszemy, ale już teraz mogę go polecić wszystkim z czystym sumieniem. To jedna z najlepszych rzeczy, która się ostatnio pokazała na rynku. (Recenzję mangi „Memories" znajdziecie w pierwszym numerze Kawaii - dop. Mr Jedi)

I teraz czas na absolutnego zwycięzcę w moim prywatnym rankingu. Ten film, który obejrzeli już naprawdę nieliczni, postawił na sztorc wszystkie włosy na moim ciele. Film kinowy „X The Movie" to NAJLEPSZA RZECZ JAKĄ WIDZIAŁEM OSTATNIMI CZASY (od czasu „Ghost in the Shell"). Ta anime to najlepsza adaptacja Clampowskiej mangi jaką dotąd zrobiono. Ten film trzyma nastrój od początku do końca, wabi widza niemal gotyckim dźwiękiem (oczywiście całość wykonana w Dolby Surround), powala wykonaniem i fabułą. Najczęściej z lekko sztampowego scenariusza (można się oburzać lub nie, ale motyw odpowiedzialności za



Kawaii nr jeden na kilogramy - kto nie ma, niech żałuje...

losy świata leżącej w rękach jednej jednostki widzieliśmy już tysiące razy), może wyjść wielka kicha, ale „X The Movie" jest odświeżającym powiewem dla tego typu filmów. Fruwające przez cały czas w ciemnościach pióra, płatki wiśni, trupio blada kolorystyka i bezradni bohaterowie wrzuceni pomiędzy dwie odwieczne ścierające się siły: Dobra i Zła. Pozycja ta może być lekko nieczytelna dla ludzi nie znających mangi, ale to dodatkowo pogłębia jeszcze wrażenie zagubienia, pewnej nierealności zdarzeń rozgrywających się na oczach bezstronnych i przypadkowych ludzi. Przez cały czas trwania filmu widzowie zadają sobie pytanie: czy to Sen, czy Jawa? Na tle wspomnianej już trupio-bladej kolorystyki, wstrząsające wrażenie robią momenty brutalne, kiedy ekran niemal zostaje zalany krwią (o bardzo intensywnym czerwonym kolorze, niemal wściekle buraczkowym). Klasycznego happy endu nie było i nie będzie. Jest tylko pyrrusowe zwycięstwo i płacz, kiedy tylko bohaterowie uświadamiają sobie, że kolejny raz w historii bogowie zakpili sobie z ludzkich ułomności. Z ostatecznego starcia nikt nigdy nie wychodzi bez szwanku. Było dramatycznie, wstrząsająco i... anime ta znalazła się na samym czele listy moich potencjalnych zakupów. Cudo, cudo, cudo!!! Jako ciekawostkę podam, że seans zakończył się około 5 nad ranem.

Później już były próby odpalenia „Hakkendena", ale jak słusznie określił to jeden z organizatorów, „kopia była lekko prząśna". W zamian za to rozhi-



Standardowy popis Gato - różki dla sąsiada... Totoro...

steryzowane niedobitki widzów otrzymały „El Hazard", czyli jedną z najpopularniejszych serii w Japonii. Ja jednak udałem się na spoczynek do ciepłego śpiwora i oddałem się lekkiej półdrzemce na balkonie. O godzinie ósmej było już po krzyku. Towarzystwo zaczęło układać krzesła, zgarniać puszki, butelki, stosy śmieci i innego badziewia. Wszyscy wyglądali na mocno skacowanych, ale szczęśliwych. W ogólnej euforii i podnieceniu ktoś zabrał do domu wszystkie rolki papieru toaletowego, co mogło się zakończyć tragedią, ale od czego się ma przyjaciół. Na ratunek podrzucono chusteczki higieniczne. Uff, koniec... Zachwyceni szliśmy w kierunku dworca, gdzie wypiliśmy kawę i pożegnaliśmy się z odjeżdżającymi (via Warszawa) fanami z Białystoku.

„Świat Mangi 3" był jak dotąd najlepszą imprezą tego typu w Polsce. Do historii już zapewne przejdzie pierwszy „CosPlay" (przebieranka). Chciałbym jeszcze raz podziękować organizatorom za ogromny trud jaki włożyli w ten konwent. Z niecierpliwością czekam już na „Świat Mangi 4". Panowie! Salwa (od dziś Gdynia-ruzlez!). I ja się dołączam do tego okrzyku, chociaż mam chrypkę - dop. Mr Jedi.

Mr.Gato

„AKIRA" FOREVER

Z szefem firmy J.P. Fantastica Panem Shinem Yasudą rozmawiają Mr.Gato i Darek Styrna

Kawaii: Witamy w imieniu ekipy „Kawaii". Czy dzisiejszy dzień - 28 marca 1998 roku - będzie dniem premiery kolejnego tomu mangi „Czarodziejka z Księżyca" z wydawnictwa J.P. Fantastica?

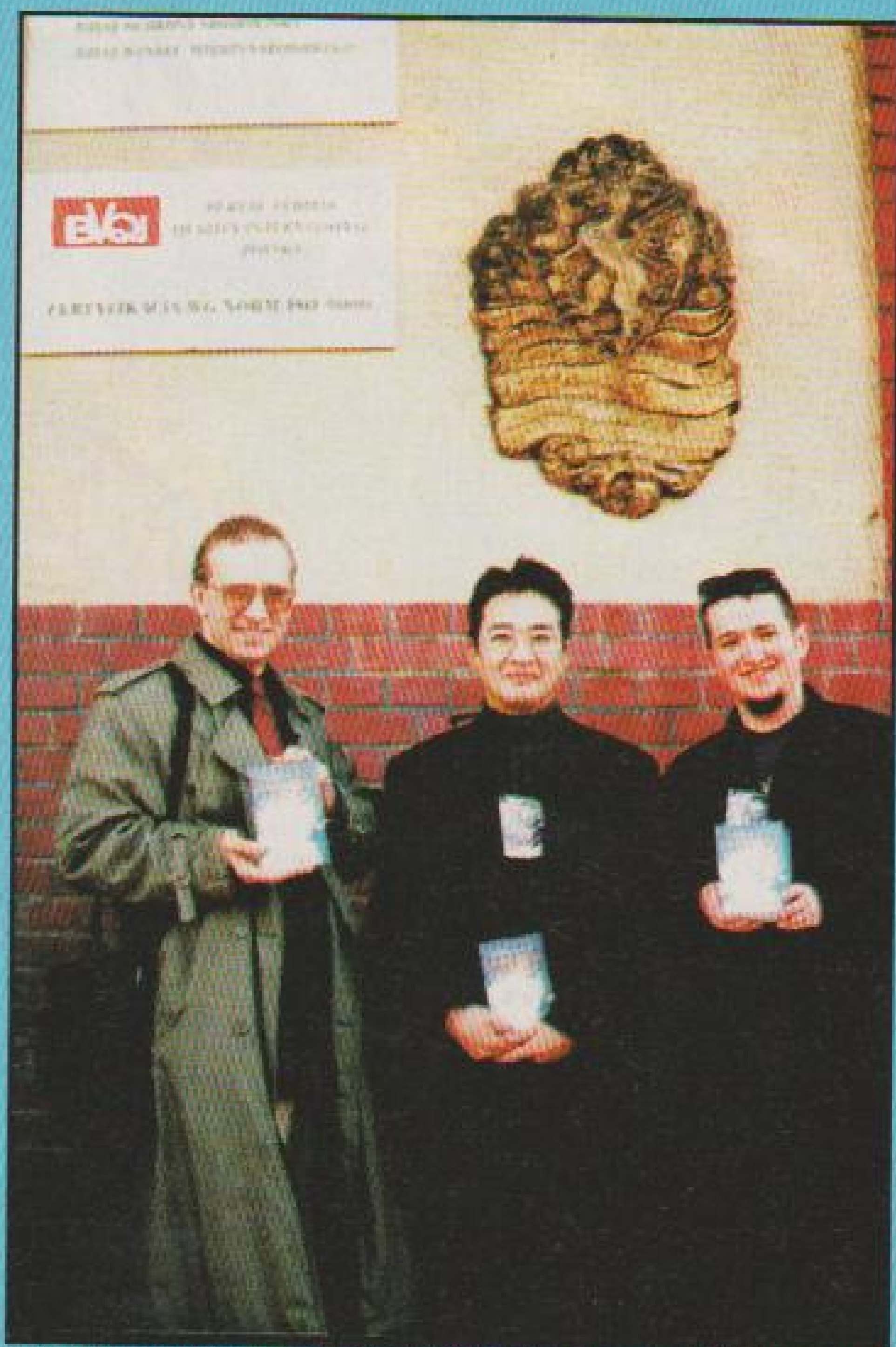
Shin Yasuda: Tak, to prawda. Dzisiaj na gdyński konwent przywiozłem ze sobą jeszcze świeżutki, piąty już tom „Sailor Moon". (Czego efektem był wybuch niekontrolowanej histerii i szału połączonego z systematycznym demolowaniem stoiska, na którym Pan Shin Yasuda podpisywał wydaną przez siebie mangę zaraz po przeprowadzonej rozmowie. Wszystkie ofiary rozruchów swoje rany leczyły później na dużej sali oglądając unikatowe, bo premierowe, egzemplarze epopei o blondynce w mundurku szkolnym - przyp. Mr.Gato)

Kawaii: Do redakcji nadchodzą całe tony listów z pytaniem, czy w Polsce ukaże się 18 tom „Czarodziejki z Księżyca", gdyż poprzednio anonsowane było tylko 17 tomów. Jak więc wygląda sprawa?

Shin Yasuda: Chciałbym uspokoić wszystkich wielbicieli tej mangi, gdyż tom 18 w Polsce ukaże się na pewno! Wcześniejsze moje informacje wynikały z tego, że najzwyczajniej w świecie nie miałem pojęcia o tej dodatkowej części.

Kawaii: Oryginalna manga „Czarodziejka z Księżyca" powoli zaczyna się pojawiać w kioskach „Ruchu" i tym samym staje się coraz powszechniej dostępnym towarem. Czy sprawy dystrybucji zostały ostatecznie rozwiązane?

Shin Yasuda: Mamy już na stałe umowę z „Ruchem", dlatego „Sailor Moon" będzie w kioskach już na stałe. Ukazywać się tam będzie raz na miesiąc. Całość była wydana od pierwszego tomu, ale



Materiał promocyjny - Czarodziejka z Księżyca w doborowym towarzystwie.

ten niestety już nie będzie dostępny w kioskach. Ukazał się on tylko w niewielu placówkach i w lasach, gdzie nikt nie zagląda (śmiech). Z „Ruchem" sprawa wygląda tak, że jeśli wyniki sprzedaży są niezłe, wtedy oni podpisują umowę na stałe z dystrybutorem. Ostatecznie wszystko się udało: drugi tom ukazał się w lutym i teraz co miesiąc w kioskach będzie dystrybuowana stała liczba egzemplarzy. W kwietniu będzie czwarty tom, a 5 maja będzie piąty tom w sprzedaży. Jedynie szkoda, że manga w kioskach ukazuje się z pewnym opóźnieniem w stosunku do księgarni. W księgarniach już można kupić 5 tom, a w kioskach dopiero trzeci. Chociaż z drugiej strony, może to lepiej: trzeba w końcu też bronić księgarzy, którzy nam bardzo pomagają. Wiadomo przecież, że gdy w kioskach pojawi się „Czarodziejka", to księgarze na tym stracą.

Kawaii: A jak wyglądają plany z dodatkami, różnego rodzaju gadżetami do „Czarodziejki z Księżyca"?

Shin Yasuda: Jak już wcześniej zapowiadałem, kalendarz ukaże się na pewno. Postaram się, żeby był on w sprzedaży już we wrześniu, ale z drugiej strony może się okazać, że wyjdzie on na początku przyszłego roku. Wszystko zależy tu od Czytelników, czy będzie duże zapotrzebowanie na kalendarz, czy też nie. W każdym bądź razie - oferta w sprawie wykupienia praw od Kodanshy już jest i cały materiał też już mamy. Raz jeszcze chciałem przeprosić wszystkich fanów, gdyż niestety nie z naszej winy nie zdążyliśmy z kalendarzem na 1998 rok. Jednak Kodansha powiedziała mi, że z pozwoleniem na kalendarz nie będzie w tym roku żadnego problemu.

Kawaii: Jakie dodatkowe plany na przyszłość?

Shin Yasuda: Bardzo poważnie szykujemy się do wydania po polsku „Akiry" Katsuhiro Otomo. Jednak z tłumaczeniem tej mangi jest znacznie poważniejszy problem, niż z „Czarodziejką". „Akira" ma po prostu w dialogach bardzo dużo wulgarnych wyrazów, co nie dziwi biorąc pod uwagę środowisko chuliganów, gdzie rozgrywa się cała akcja. Dlatego mam dylemat, co zrobić z tym fantem. Nie mam pojęcia, jak zostanie w Polsce odebrane np. słowo „k...wa" w mandze?! Naprawdę... nie mam pojęcia. Może lepiej nie pisać? To bardzo delikatna materia. Jeśli będzie to język polski literacki, to ta manga będzie nieciekawa, więc troszeczkę brutalności może się przydać.

Kawaii: W Polsce zawsze znajdzie się jakieś środowisko, które będzie miało pretensje. Jak zatem „Akira" jako komiks będzie wyglądał od strony technicznej?

Shin Yasuda: Planuję wydanie podobne do wydania amerykańskiego. Na mniejsze wydania wydawnictwo Kodansha po prostu się nie zgadza. Będzie to 120 stron w jednym egzemplarzu. Będzie to odpowiadało jednej części oryginalnego komiksu. Papier będzie grubszy niż w „Czarodziejce" - prawdopodobnie 140-stka, więc „Akira" grubością z tego powodu nie będzie od niej odbiegał. Sama ilość stron też ma za zadanie obniżyć koszt jednostkowy całego przedsięwzięcia, gdyż inaczej każdy tom byłby zbyt drogi - kosztowałby np. około 50 - 60 złotych. Wtedy nikt by tego nie kupił, a nie o to przecież chodzi. Również łatwiej będzie tłumaczyć z japońskiego po 120 stron do każdego tomu, niż. ponad 400 stron. W przyszłości, jeśli tytuł się dobrze sprzeda, nic nie stoi na przeszkodzie, żeby dla fanów wydać „Akirę" w wersji ekskluzywnej, dokładną kopię wydania japońskiego, po 400 stron, na dobrym papierze, z grubą okładką. Z plusów mogę jednak powiedzieć, że polska adaptacja będzie wierną adaptacją japońskiego wydania „Akiry" i nie będzie zwierała żadnych cięć i cenzury, jak to miało miejsce w wydaniach amerykańskim czy francuskim. Ciekawi mnie jednak jedna rzecz: czy zwykły polski Czytelnik złapie klimat „Akiry", który dotychczas uważany był jedynie za rzecz dla fanów. Pozostała jedynie rzecz związana z materiałami. Pytanie brzmi: czy materiał „Akiry" odkupię od Francuzów na CD-ROM'ie, zwłaszcza, że w tym roku jeszcze sprzedaż „Akiry" rusza w 3 europejskich krajach jednocześnie: Hiszpanii, wznowienie we Francji i jeszcze w jednym kraju, ale nie pamiętam już dokładnie gdzie. Po listopadzie mogę więc odkupić materiał od Francji, ale tam są duże ceny, sprzedają materiały bardzo drogo. Jednak plusem tych materiałów jest to, że wcale nie muszę pracować przy dźwiękach, a jedynie wstawić dymki. A przecież wiadomo, że przy onomatopejach (wyrazach dźwiękonaśladowczych) jest zawsze najwięcej roboty. W obecnej chwili wydaje mi się jednak, że cały materiał kupię z Japonii, tak jak „Czarodziejkę z Księżyca".

Kawaii: Na konwencie w Krakowie wspomniał Pan o mandze „DragonBall". Stan na dzisiaj?



Narada przed spotkaniem z fanami...

Shin Yasuda: No tak... Ofertę na „DragonBalla" już złożyłem do wydawnictwa Shueisha. Kiedy jednak dostanę pozwolenie, naprawdę nie wiem. Dla Shueisha „DragonBall" to prawdziwe złoto, więc dlatego też nie chcą oni go tak łatwo oddać. To jest ich najlepsza manga, więc są oni bardzo ostrożni w sprzedaży licencji do obcych państw. Jest to sytuacja identyczna jak z „Akirą" z Kodanshy - to też ich dotąd najlepsza rzecz. Przecież już tyle lat to wydają i ciągle się ta manga rewelacyjnie sprzedaje.

Kawaii: Czy polscy fani mangi mogą oczekiwać jeszcze jakichś niespodzianek?

Shin Yasuda: Mam projekt, żeby w Polsce wypuścić coś na kształt magazynu „Shonen Jump". Byłby to jednak miesięcznik, a nie tygodnik. Można by znaleźć w nim 3 lub 4 mangi japońskich autorów, których to uzupełniałoby dwóch dobrych, powtarzam - dobrych, autorów polskich. Do nich bez wątpienia należy prezentowana już w „Kawaii" Żan Chimiak. Uważam, że na samym początku najlepiej będzie połączyć moc japońskich autorów, którzy pociągną za sobą utalentowanych rysowników z Polski. Później oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, żeby wydać osobną mangę rodzimego autora, ale lepiej zacząć delikatnie i powoli. Chciałbym to sprzedawać normalnie w kioskach. Manga ta byłaby wydana na gorszym, pulpowatym papierze, ale za to tańsza. Muszę jednak najpierw przeprowadzić badania marketingowe, czy jednak nie lepiej będzie to wydać na lepszym papierze i droższe, gdyż przecież może się okazać, że kupią to tylko fani. Jaka będzie przyszłość - czas pokaże. Nie chciałbym w Polsce wydawać tylko importowanych mang, jak „Czarodziejka z Księżyca", ale chciałbym tu promować różne polskie projekty mangowe. Polska to kraj artystów, ludzi obdarzonych ogromnym talentem, który tylko należy odpowiednio spożytkować. Kto wie, może jesteśmy świadkami narodzin nowej kultury polskiej - polskiej mangi?

Kawaii: W takim razie z niecierpliwością czekamy na „Akirę" Katsuhiro Otomo, a tymczasem wszystkich fanów „Czarodziejki z Księżyca" zachęcamy na szukanie szóstego tomu od 19 kwietnia w lepszych księgarniach. Dziękujemy za rozmowę i do zobaczenia.

opracował: *Mr.Gato*

JAPONIA

ROK W KRAJU KWITNĄCEJ WIŚNI

No to mamy maj. Wakacje już bliżej niż dalej. Od razu chce się żyć. Wprawdzie nie których gnębi wizja zbliżających się egzaminów maturalnych, wstępnych, lub sesji uczelnianych, ale te jednostki jako przykre wypadki potwierdzają jedynie regułę. Uznaliśmy, że maj jest właściwym miesiącem by zainicjować nową rubryczkę mającą na celu zapoznanie naszych Czytelników z harmonogramem japońskich świąt i festiwali. Przykładów raczej nie zabraknie, biorąc pod uwagę zabawowy w sumie charakter przeciętnego Japończyka, jak i wynikającą z religii mnogość świąt w poszczególnych chramach na terenie całego kraju.

Mając nadzieję, że wytłumaczyliśmy się jakoś z zajmowanego na łamach „Kawaii" miejsca, przystąpmy do krótkiego, acz sensownego (mam nadzieję) opisu obchodów majowych świąt, z których najważniejszym (i ogólnokrajowym) jest niezaprzeczalnie przypadający na 5-go maja Dzień Dziecka.

Jest to dzień wolny zarówno od nauki (dla dzieci) jak i pracy (dla rodziców). Mimo, że święto nosi nazwę Dnia Dziecka, to tak naprawdę jest to Tango-no-Sekku czyli Dzień Chłopca (jeszcze jeden kamyczek na podwórko ruchu feministycznego, który widzi w tym podkreślanie wyższości płci męskiej nad żeńską).
Symbolem święta, który trudno pomylić z czymkolwiek innym jest powiewający na wietrze rękaw opatrzony parą oczu i wymalowany w wielkie łuski, a symbolizujący karpia. Przed każdym domem (lub w miastach na dachach i w oknach), w którym rodzina ma szczęście posiadania syna, płyną po niebie ryby będące w tradycji symbolem siły, witalności i odwagi. Na każdego chłopca przypada jeden karp, a długość wykonanych z materiału lub papieru ryb sięga nawet 4 metrów.

Ciekawa jest geneza tej symboliki, której korzenie sięgają 300 lat wstecz. Zwyczaj ten był nijako ripostą niższych warstw społecznych na hołdowany wśród bushi obyczaj wystawiania przed rezydencjami rynsztunku z okazji Dnia Chłopca. Kupcy, rzemieślnicy i chłopi pozbawieni przywileju posiadania broni, a pragnący sprawić swoim pociechom przyjemność wpadli wtedy na pomysł zawieszania płóciennych karpi powiewających na tle majowego nieba. Zwyczaj upowszechnił się w drugiej połowie XIX wieku i jest popularny po dzień dzisiejszy. Prócz karpi, istnieje również zwyczaj obdarowywania synów lalkami przedstawiającymi samurajów i możnowładców. Zdarza się również, że starsi chłopcy otrzymują w darze części samurajskich zbroi (najczęściej hełmy) lub miecze. Oczywiście w tym dniu zbiera się cała rodzina, by podczas uroczystego przyjęcia uczcić swoich męskich potomków (w tym dniu wolno nawet małolatom pić specjalną słodką sake). Do tradycyjnych potraw należą placki ryżowe chimaki owijane w liście bambusa, lub kashiwa-mochi zawinięte w liście dębu. Podczas wieczornej kąpieli matki wrzucają chłopcom do wody płatki irysa, który uważany jest za roślinę wzmacniającą siły i hartującą ducha przyszłych „wojowników"
Żeby dziewczynki nie czuły się pokrzywdzone, dodajmy w formie rekompensaty, że posiadają swoje własne święto Hina Matsuri w dniu 3 marca. Ale o tym w marcu (1999 roku niestety).
Teraz inne święta, mniej lub bardziej popularne, a często jedynie lokalne. Co jednak nie ujmuje im zarówno atutów tradycji jak i kolorytu. Spróbuję je usystematyzować w kolejności chronologicznej:

- 3-4 maj - Festiwal Dontaku w Hakata - przy akompaniamencie głośnej muzyki, zabawnie ubrani mieszkańcy idą w procesji główną ulicą miasta, eskortując paradujących na koniach legendarnych bogów;

- 3-5 maj - Bitwa Kite w Hamamatsu - wbrew groźnie brzmiącej nazwie święto polega na puszczaniu latawców. Grupy tubylców usiłują obciąć za pomocą własnych latawców kawałki ogonów na latawcach przeciwników. Pozbawione ogona latawce opadają na ziemię;

- 5 maj - Tango-no Sekku (patrz wyżej);

- 11 maj - początek sezonu połowów ryb za pomocą kormoranów w Gifu - połowy te są unikalną metodą połowu wywodzącą swoją tradycję z Chin od VIII wieku n.e. Wioślarze wyruszają na wodę w towarzystwie wyspecjalizowanych rybaków, posiadających po kilka kormoranów. Noce muszą być bezksiężycowe aby ryby dały się zwabić blaskiem płonącego na dziobie kaganka. Kormoranom, aby nie połykały złowionych ryb zakłada się na szyje metalowe obręcze;

- 12-15 maj - lokalne święto Kanda Matsuri - są to uroczystości świątyni Kanda Myojin. Ludzie idący w kolorowej procesji obnoszą na ramionach miniaturową świątynkę zawierającą papier z imieniem bóstwa;

- 15 maj - Aoi Matsuri w Kyoto - uroczystości świątyń Shimogamo i Kamigamo. Zamienną nazwą jest Festiwal Malw, bowiem właśnie malwa jest główną ozdobą procesji. Aoi Matsuri jest repliką cesarskich pielgrzymek do świątyń z okresu średniowiecza. W barwnej procesji jedzie powóz cesarski ciągnięty przez woła, a towarzyszą mu giermkowie, straże, halabardnicy i grupy dworzan - wszyscy ubrani w tradycyjne kostiumy dworskie z okresu Heian;

- 3 sobota maja - Mifune Matsuri, zwany również festiwalem łodzi nad rzeką Oi - związany jest ze świątynią Kurumazaki i ożywia scenerię dworu z okresu Heian, gdy cesarz wraz ze świtą odbywał przejażdżki łodziami by podziwiać piękno góry Arashiyama. Obowiązuje moda i ścisła etykieta dworska. 23 udekorowane łodzie, płynąc wolno z prądem, odbywają rejs ze świątyni do stóp góry;

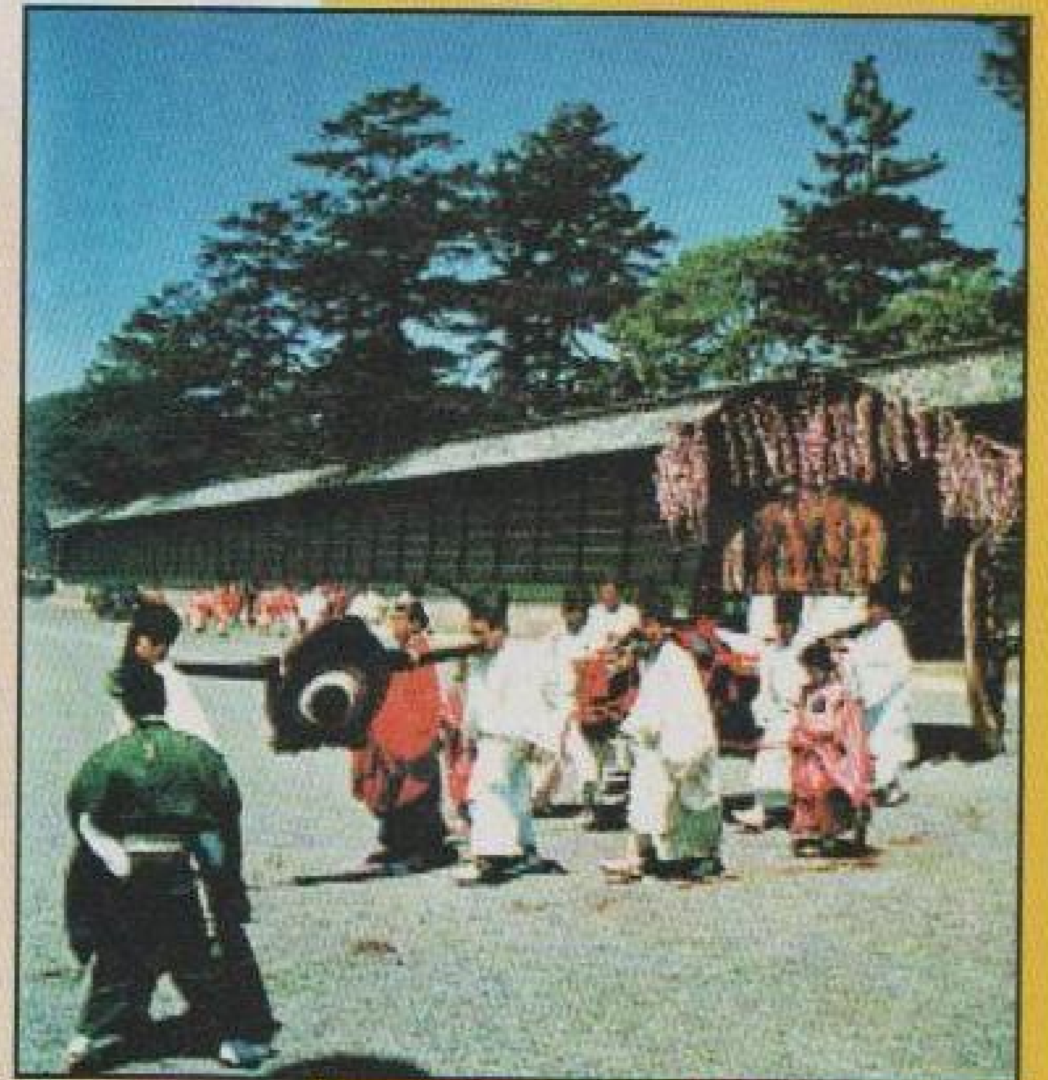
- 17-18 maj - Sanja Matsuri w Asakusa - przypisana do świątyni Asakusa. Atrakcją festiwalu jest Taniec Lwa i procesja kilku miniaturowych świątyń. Festiwal ściąga zazwyczaj setki wiernych.

- 18 maj - Wielki Festiwal Świątyni Toshogu w Nikko - głównym punktem festiwalu jest tzw. „sennin-gyoretsu" - czyli procesja tysiąca ludzi. Biorą w niej udział tubylcy przebrani w szaty mnichów, samurajów i piechoty z okresu Tokugawa wyposażeni w broń i akcesoria z tego okresu. W procesji niesiona jest mała świątynka, z którą orszak podąża do głównej świątyni.

W czerwcu ciąg dalszy...

Darek Styrna

Bibliografia:
JTB Books Tokyo 1978 - „Japan"
Wojciech Nowak - „Japonia na co dzień" - „Stapis" Katowice 1997
Foto: „Samurai Warlords" - S. Turnbulla



Procesja podczas święta Aoi Matsuri w Kyoto

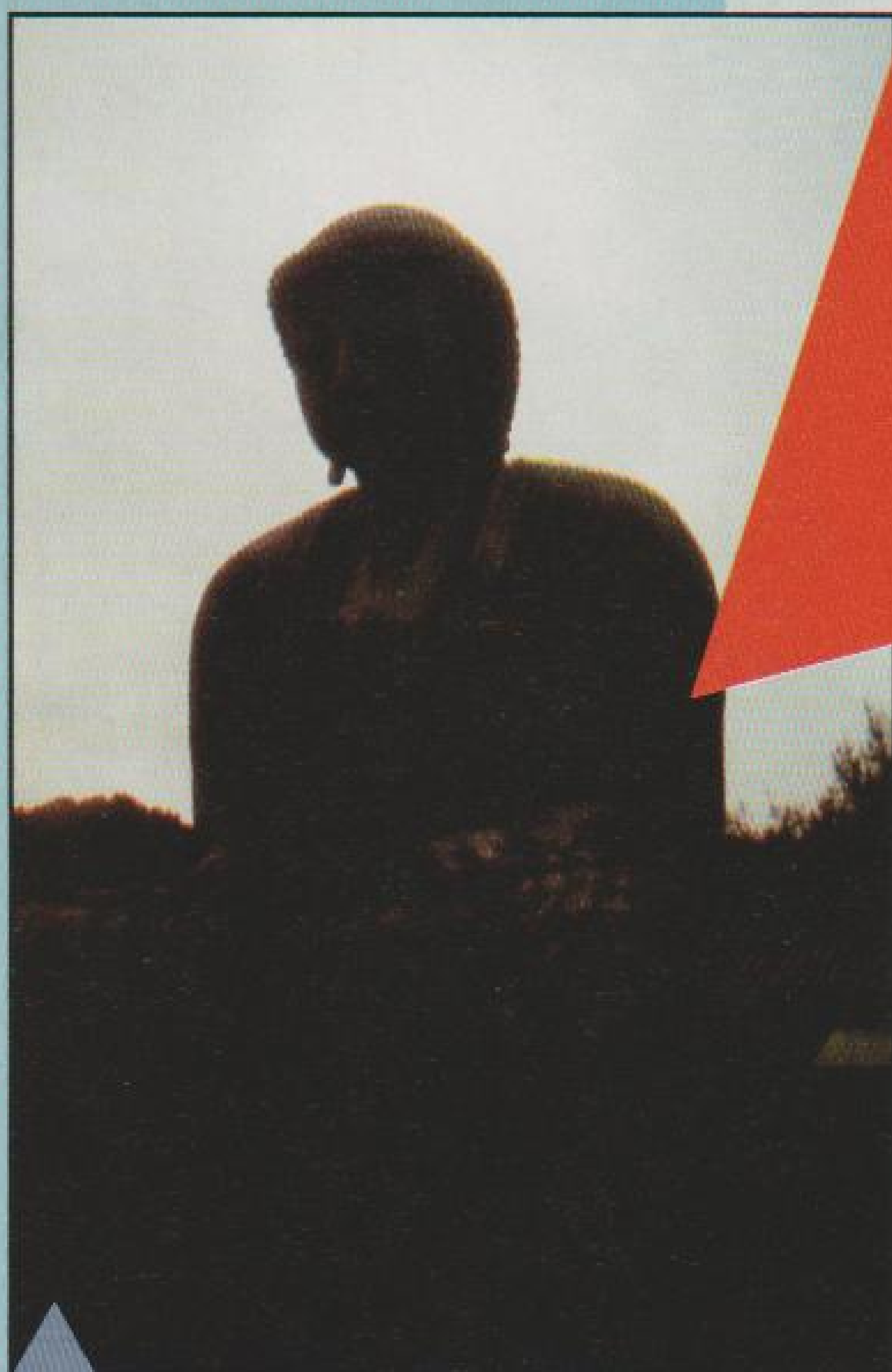


Takie lalki sprzedaje świątynia Kawaichi-Nagano z okazji Tango-no-Sekku. Nie należą do najtańszych, ale robią wrażenie... Sięgają nawet do 1m wysokości.



Mieszkańcy Nikko oczekujący na procesję „sennin-gyoretsu" w zbrojach okresu XVI wieku z oznaczeniami armii Shingena Takedy.

PODRÓŻ DO TOKIO
i nie tylko


Wielki Budda w Kamakura.

Jest koniec lipca, kiedy razem z kolegą wyruszam do Japonii. W paszporcie wiza, wór pod różny spakowany, za mną harce po jeziorach a przede mną nieznane. W worku spoczywa pancerz do kendo, trochę ubrań, prezentów, polskie zupki. Niby tylko to co naprawdę niezbędne, a i tak wszystko waży osiemnaście kilogramów, czyli prawie samolotowy limit bagażowy.
Lot do Tokio (z przesiadką w Helsinkach) trwa osiemnaście godzin. Lecimy nad Syberią. Od czasu do czasu wyglądam przez okno, by zerknąć na krajobraz, a tu, kurczę, same chmury. W ogóle z miejscami mamy trochę pecha. Siedzimy przy drzwiach awaryjnych, więc do okna trzeba wstawać. Szczęściem można spokojnie rozprostować nogi.
Wreszcie lotnisko Narita, podchodzimy do odprawy. Kontrola paszportów, pieczątka... i oficjalnie jestem w Japonii. Mogę tu posiedzieć pełne trzy miesiące. Hurrrraaaaa!
Wychodzimy na salę przylotów, wyskakuję na zewnątrz. Nagle robię się cały mokry, temperatura sięga trzydziestu dwóch stopni Celsjusza. Do tego parno jak w saunie.
Szybki telefon do klubu, w którym mamy mieszkać, wyjaśnienia gdzie mamy wysiąść - jedziemy. Kolegę trochę zaskakuje taki obrót sprawy. Pewnie myślał, że przywitają nas jak delegację: kwiaty, kompania honorowa, uściski. Ja lubię co innego - obcy kraj, podróż naprawdę w nieznane... ot, przygoda.


Chińska dzielnica (Chinatown) w Yokohamie.



Z lekkim opóźnieniem docieramy do klubu. Okazuje się, że dzieci już trenują, a zajęcia dla dorosłych zaczynają się za dwie godziny. Wita nas główny instruktor, a zarazem właściciel dojo, Akira Kubo (7 dan). Prócz nas mieszka tu dwóch Czechów. Znakomicie, będzie z kim pogadać.
Pierwszy trening. Wypompowani podróżą, siedmioma godzinami różnicy czasu, klimatem, mimo wszystko walczymy zaciekle do końca. Poznajemy innych instruktorów. Część z nich była w Polsce, prawie wszyscy w Czechach, zamieniam parę słów w specyficznej mieszance językowej i okazuje się, że trafiliśmy na doroczny, tygodniowy obóz. Zwykle treningi są tylko trzy razy w tygodniu, teraz codziennie. Oj, trzeba będzie się przyzwyczaić.

Pierwsze podróże po Tokio... na to czekaliście, ja też. Podczas wędrówek po okolicy łażę ciągle spocony. O której bym nie wyszedł, ciągle parno i gorąco. Ale cóż, Japonia i lato... Luka między budynkami jest tak mała, że mogę się wcisnąć zaledwie bokiem. Domy w naszej dzielnicy są niewysokie, jedno - dwupiętrowe. Ruch na ulicy potworny, samochody mkną, trąbią, tłok i hałas. A na chodniku setki rowerów. Japończycy traktują chodnik jak ścieżkę rowerową, więc dla pieszych właściwie nie ma miejsca. Dobrze że metro blisko. Uff... udało się jakoś przemknąć.

Metro tokijskie jest bardzo zatłoczone, lecz jeździ bez zakłóceń. Staję w wagonie, na każdym przystanku wyglądam, gdzie jestem. Na szczęście nazwy stacji są pisane również po angielsku. Docieram do dzielnicy Ikebukuro. Chcę wydostać się na zewnątrz, ale wyjść jest czterdzieści pięć. Liczyłem. Już do końca pobytu będę się mylił, gdzie skręcić, aby trafić do ulubionego miejsca.

Po pięciu dniach wyjeżdżamy na obóz do Kitamoto. Tam poznaję mnóstwo japońskich potraw. Łykam ośmiornice, homary, krewetki, tofu, sushi, sashimi i ryż zawijany w wodorosty. Oczywiście ciągle trenuję, chodzę na wykłady, zgłębiam tajniki kendo. Po dziesięciu dniach sportowych i kulinarnych wyczynów wracam do Tokio cięższy o dwa kilo, z bagażem wspaniałych wspomnień. Poznałem mnóstwo ludzi, od Wenezueli po Singapur.
Nasz sensei nie pozwala na nudę. Wyruszamy na górę Fuji. Nieco wcześniej przeżywam pierwsze trzęsienie ziemi. Z perspektywy podłogi, na której sypiam, wygląda to niepokojąco. Wszystko się trzęsie i dyskretnie spoglądam na sufit, kiedy spadnie. Na szczęście spadł tylko puchar z półki i trochę się potłukł.


Pokryte wulkanicznym pyłem zbocza góry Fuji.

Przed wyjazdem na wspinaczkę, robimy pamiątkowe zdjęcie całej grupy (czyżby ktoś miał nie wrócić?). Wsiadamy do metra, potem do podmiejskiej kolejki. Parę godzin podróży i jesteśmy u stóp wulkanu. Najmłodszy z naszej grupy ma cztery lata. To Jabbar. Jego ojciec jest kapłanem buddyjskim (Japończyk), a mama Amerykanką. Chcemy dotrzeć na szczyt przed wschodem słońca. Widok z piątej stacji wspinaczkowej, Fuji Yoshida,

(2350 metrów nad poziomem morza), nie jest zachwycający. Otaczają nas gęste chmury. Dochodzi dziewiętnasta. Nasz przewodnik kręci nosem: ciągle chmury... Ruszamy. Tłum ludzi bardziej przypomina pochód pierwszomajowy, niż wspinaczkę na trzytysięcznik, tylko że zamiast transparentów, wszyscy mają laseczki z dzwoneczkami. Dawniej był to kostur mnichów, dziś to tylko atrakcja. Ciągle wieje i wciąż słychać odległe echo dzwonków, przypominające redyk. Ciemno, światła latarek tworzą magicznego węża. Nasza grupa jest dziwna. Jedni mają wysokiej klasy sprzęt, inni są zawinięci w folię. Tempo marszu powolne, wszędzie wciska się dokuczliwy pył wulkaniczny. Wpadam w swój rytm, oddalam się od ekipy, deszcz pada coraz mocniej. Mam zbyt dużą przewagę, więc czekam na siódmej stacji (2700 m n.p.m.) „Moi" wreszcie dochodzą, lecz ze względu na dzieci przewodnik podejmuje decyzję o powrocie. Około północy docieramy do punktu wyjścia. Teraz to wielka noclegownia, gigantyczny zlot kloszardów. Turyści-pielgrzymi śpią na stołach, schodach, pod ścianami. Ja się wciskam między automat do napojów i drabinę. Po krótkiej drzemce, tuż przed świtem, wychodzę. Straszny wicher. Wschodzi słońce. Właśnie ten wschód miałem obejrzeć ze szczytu Fuji. Niestety, wracamy do Tokio.

Mój zwykły dzień w mieście to wizyty w muzeum, zwiedzanie i fotografowanie. W pierwszych w dniach pobytu zwiedzam muzeum sumo i supernowoczesne Muzeum Edo-Tokio: monumentalny gmach, pełen wspaniałych zbiorów: strojów, broni i rekonstrukcji wiekowych domów (!). Zupełnie inny charakter ma muzeum japońskich mieczy, ukryte w gąszczu małych domków, z jedną maleńką ekspozycją cennych głowni: od tachi, do kozuka.

Niedziele chętnie spędzam w ogrodach cesarskich. Za towarzystwo mam cykady, których śpiew zagłusza odgłos ulicy za murami.
Ale Tokio to nie tylko zabytki. Pełno tu różnych miejsc, gdzie spotykają się młodzi ludzie. W najbardziej odlotowej dzielnicy, Harajuku, można kupić praktycznie wszystko. To jeden wielki targ. Słychać warkot harleyów, z głośników sączy się rap i funky. Tu nie usłyszysz japan-rocka, lecz za to kupisz tamagochi oraz pocztówki z portretami gwiazdorów estrady. Tu też, w meandrach wąskich ulic, znajdziesz antykwariaty z mangą.
Wracając z jednej z takich wypraw zdjęciowo-komiksowych, w metrze widzę chłopaka z barwnym katalogiem. Tak dowiaduję się o Wonder Festivalu. Co to takiego? Święto, na którym spotykają się fani mangi i gdzie można kupić celuloidy z ulubionych anime. Trochę się gubię - rozległe przestrzenie, jakieś ruchome chodniki, schody w dół, w górę - wreszcie znajduję wejście. Ludzie wkładają rękę w jakieś pudełko ze stroboskopowym światłem. Pewnie specjalne pieczątki. Ja też, na bezczelnego wpycham tam swoją grabę, bransoletka zsuwa mi się na nadgarstek, szybko wyciągam dłoń i ochrona mnie wpuszcza. Chyba są w lekkim szoku na widok gaijina.
Jak duży to festiwal? Powierzchnia dwóch stadionów do piłki nożnej. Tłum sprzedających i kupujących. A kupisz wszystko: dioramę z Godzillą i garage kits - postacie bohaterów mangi. Czasem nawet w erotycznej pozie. Na bazarze jest też miejsce dla komiksowych przebierańców. Setki Czarodziejek (nie tylko z Księżyca), Slayerów, a z głośników płynie filmowa muzyka. Dzieciaki tańczą i śpiewają. Chcesz kupić broń Irii, pogromczyni cyborgów? A może laserowy miecz z „Gwiezdnych wojen"? Proszę bardzo. Zwiedzałem targi ponad cztery godziny i choć tak naprawdę chciałem sobie kupić figurki samurajów, to w natłoku cudów (wonder) prawie o tym zapomniałem. Wreszcie mam, znalazłem.

Długo pewnie dochodziłbym do siebie po animeszoku, ale Kubo-sensei pakuje nas w samochód i jedziemy w nieznane. Górskie dojo: sceny jak z samurajskich filmów, wzgórza porośnięte gęstymi lasami. Jaki to las, wkrótce się przekonam. Nasz nowy gospodarz, Ogino-sensei, wysyła nas po bambus, tykę długości pięciu metrów. Wędrujemy wśród świerków i innych drzew znanych z Polski. A tu rośnie sobie mały las bambusów. Wycinamy jednego, taszczymy z powrotem. Zrobiliśmy z niego rynnę, która służyła za... półmisek. Wyobraźcie sobie strumień, w którym płynie makaron... i trzydzieści osób wyłapujących kluski pałeczkami. Fajny widok.

Po przygodzie „w dżungli" powrót do Tokio. Znów wędrówki... W parku Ueno widzę szałasy kloszardów. Bezrobotni handlują czym się da. Prawie się zaprzyjaźniam z jedną babiną. Kupuję u niej „Shonen Jump", a ona mnie częstuje kanapkami lub ryżem. Szkoda że nie znam japońskiego, bo byśmy sobie pogadali.


Orszak strzelców na ulicach Tokio.

Wspólnota interesów... Odwiedzam sklepy z anime, w poszukiwaniu najróżniejszych gadżetów, z zamkniętymi oczami trafiam do sklepów w Shinjuku, Harajuku oraz Ikebukuro. Mangę można kupić praktycznie wszędzie, nawet w sklepie spożywczym i kiosku z papierosami, ale te naprawdę dobre są tylko w specjalistycznych sklepach. Swoją mangę mają nawet miłośnicy golfa i wędkarze.

Cały czas trenuję, chodzę na różne turnieje. W Dniu Sportu (Japończycy mają wolne!!!) oglądam mistrzostwa w karate tradycyjnym. Turniej odbywa się w Budokanie, tuż obok cesarskich ogrodów.
Niestety, pobyt dobiega końca... Jeszcze udaje mi się zerknąć na wspaniały festiwal strzelecki, z paradą strojonych samurajów. Co jakiś czas przystają i oddają głośną palbę z muszkietów. Ludzie głuchną od huku, dławią się dymem i klaszczą.
Sezon festiwali dopiero się zaczyna, a ja muszę wyjeżdżać. Mam jeszcze czas, by posiedzieć w publicznej łaźni, czyli skorzystać z ofuro. Dzisiaj łaźnie nie są miejscem spotkań, jak w dawnym Edo. Trochę podupadły, ale i tak jest fajnie. Jeszcze parę łyków sake z japońskimi przyjaciółmi. Worek podróżny zwiększył wagę do trzydziestu sześciu kilogramów. Pora do domu, do Polski.

Adam Pyjor


„Kawaii" nie zna granic...

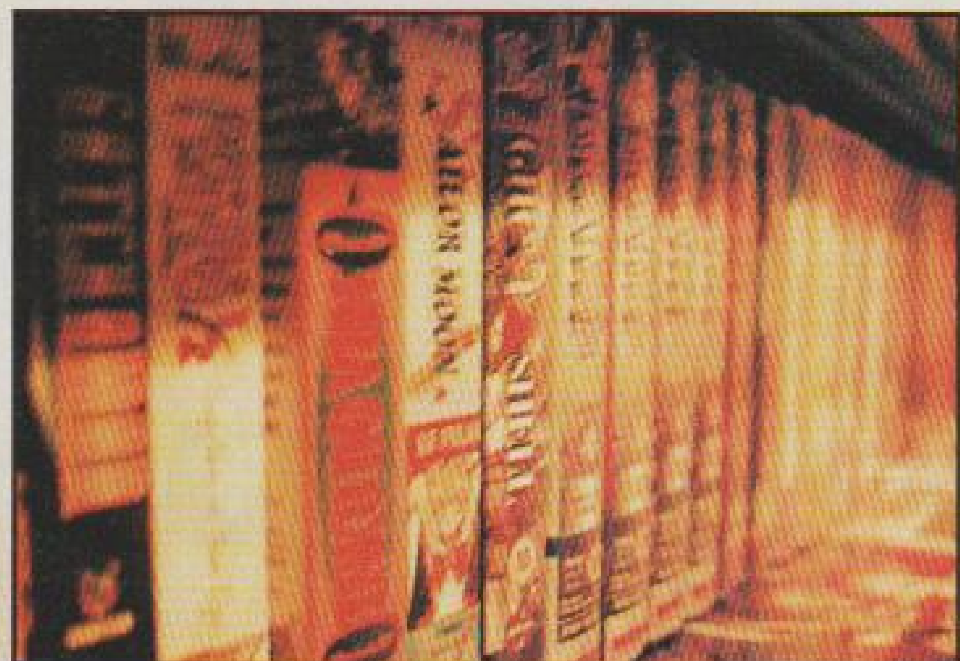
Foto: Adam Pyjor (1,2,3) Witold Nowakowski (4,5)

RZECZPOSPOLITA PIRACKA

Rozmawiają: Bandmanka, Mr.Gato i Mr Jedi

Mr Jedi - #1
Mr.Gato - #2
Bandmanka - #3

#1: Żeby w ogóle było wiadomo, o czym mówimy, zacznę od przykładu. Niedaleko naszego domu znajduje się pewien tajemniczy punkt z dużym, kolorowym napisem „Ksero Kolor". Tam właśnie codziennie, a zwłaszcza w sobotnie popołudnia, pojawiają się tajemnicze osoby w skórzanych kurtkach, z teczkami pod pachami. Z teczek tych wyciągają okładki kaset wideo, które później kserują często w setkach egzemplarzy. Zadaję więc sobie tylko jedno pytanie, gdyż jak dotąd są to tylko filmy fabularne: kiedy przyjdzie taka chwila, że przyniosą w tej teczce okładki ze znanych anime. To chyba będzie początek końca rynku anime w Polsce.



#2: Spójrzmy jednak jak wygląda sam „rynek" anime, czy w ogóle rynek wideo w Polsce.

#1: Żeby się o tym przekonać, wystarczy pójść za tymi facetami. Kierując swoje kroki w niedzielny poranek na przykład w pobliże wrocławskiego ogrodu zoologicznego, trafilibyśmy na giełdę. Tam właśnie najlepiej widać, co się dzieje na polskim rynku wideo. Spokojnie można zakupić tam tytuły, które nierzadko nie weszły jeszcze do kin, lub są też zaraz po premierze kinowej w Zachodniej Europie. Kasety te są zbliżone - z pozoru - wyglądem do oryginału: mają kolorowe, skserowane okładki, naklejki na samej kasecie. Najstraszniejsze z tego wszystkiego jest jednak to, że to wszystko dzieje się w majestacie prawa. Wszyscy na to pozwalają. Mało tego - wszyscy to popierają, wychodząc z założenia, że nie stać ich na kasetę oryginalną. W ten sposób zaopatrują się w piracką kasetę za 15 złotych lub jeszcze taniej i nawet nie zdają sobie sprawy, że w ten sposób „zarzynają" polski rynek wideo.

#3: I wcale nie możemy w tym wypadku podpierać się nieświadomością. Powiedzmy to sobie wyraźnie: KUPUJĄC TAKĄ KRADZIONĄ KASETĘ, AUTOMATYCZNIE SAM STAJESZ SIĘ ZŁODZIEJEM I POPIERASZ TEN PROCEDER! To już brzmi - przecież wielokrotnie słyszeliśmy już tego typu uwagi, szczególnie przy okazji uchwalania ustawy antypirackiej - jak stara, zdarta płyta, lecz - jak dobrze widać na załączonym wcześniej „obrazku" - tego typu zachowanie naszych ziomków wskazuje na konsekwentną „odporność" na prawo, spowodowaną być może brakiem lub niedostatecznymi zabiegami osób odpowiedzialnych za egzekwowanie tego prawa. Czyli mamy dwie strony medalu. Na początek zajmijmy się jednak psychologią zjawiska, głównie jego przyczynami.

#1: Właśnie, mam pytanie: co sądzicie o ludziach tłumaczących się: „nie stać mnie na kasetę z japońską animacją, więc kupuję kopie pirackie"? Ja uważam, że jest to bezsensowny argument. Często słyszę od ludzi: „O kurczę, jaką ja mam wielką kolekcję kaset!" - a na półkach stoją sobie same hity, które nigdy nie były wydane w Polsce. Później zaś okazuje się, że są to kopie. Spójrzmy na sprawę kosztów, ale z trochę innej strony: przeliczamy sobie koszt czystych kaset, koszt zużytego prądu, eksploatacji magnetowidów, że nie wspomnę o przejazdach pociągami, autobusami i innych dodatkowych kosztach. Gdyby przeliczyć koszt tej całej „kolekcji", to okazałoby się, że takiego delikwenta stać nie na jedną, ale na kilka bardzo dobrych, oryginalnych kaset, które dają znacznie więcej przyjemności i satysfakcji z oglądania. Zresztą, jak pamiętam, ty też miałeś kiedyś podobną sytuację z „Tenchi Muyo", prawda Gato? Odpaliłeś oryginalną kasetę, ale na kiepskim magnetowidzie i nie trafiło to do ciebie. Najczęściej jednak jest sytuacja odwrotna: oglądamy świetny film, ale z kiepskiej kasety i wtedy jest jeszcze gorzej - obraz nie zostaje należycie doceniony.

#3: Oszczędność w takich sprawach jest pozorna: niszczymy sprzęt, oczy, zubażamy się estetycznie, emocjonalnie. Przecież nie na tym ma polegać korzystanie z dobrodziejstw Wideo-Muzy! Film w pirackiej wersji nie jest już tym samym filmem i niewiele osób chce w to uwierzyć. Najprawdopodobniej nie zastanawiając się nad tym, przechodzą szybko do dzieła - do zaliczenia jeszcze jednej pozycji. Konsekwentnie oglądając wszelkie „hity", tak naprawdę uzależniają się od jakościowej miernoty, a chłam, którym są zasypywani, przyjmują za produkt klasy normalnej. Być może nie mają większych wymagań. Prawdziwe - jak na polskie warunki przystało... A przecież w tym wszystkim chodzi o jakość odbioru. Właśnie, jak ma się sprawa z jakością kaset?

#2: Masa anime, która się przewija przez nasz kraj, to anime wydane w Stanach Zjednoczonych. Później, aby je przystosować do europejskiego systemu telewizyjnego PAL, trzeba je przekonwertować z NTSC. Z reguły po tak przeprowadzonej operacji jakość takiego filmu przypomina około 50% stanu wyjściowego, w porównaniu z kasetą oryginalną. Do tego później dochodzi jeszcze kopiowanie tego anime przez „ileśtam"-dziesiąt magnetowidów, czego rezultat objawia się nader prędko: na ekranie widać rozmyte kolorowe plamy, zamiast ostrego obrazu z oryginalnej kasety i fatalny dźwięk, zamiast Stereo Hi-Fi.

#1: Dokładnie! Przecież w anime dźwięk odgrywa bardzo ważną rolę! Zresztą nie tylko. Kiepska kopia to praktycznie „na dzień dobry" pożegnanie się z połową możliwych doznań. Zresztą wiem to sam po sobie. Sam miałem kiedyś kilka kopii. Gdy potem w moje ręce wpadła pierwsza oryginalna kaseta, potem druga, trzecia, tamte - pirackie z miejsca skasowałem, bo po prostu nie dały się oglądać! Różnice widać od razu na pierwszy rzut oka, a przeciętny, szary użytkownik nigdy nie będzie miał tego porównania, jeśli przynajmniej raz nie da sobie szansy kupienia oryginalnej kasety.

#2: Wróćmy jeszcze do walorów dźwiękowych. Najczęściej jest tak, że kaseta była udźwiękowiona oryginalnie w stereo (bo np. seria TV „Urusei Yatsura" oryginalnie była zrobiona z monofonicznym dźwiękiem i tak też wydana w USA). Rzadko kto w Polsce ma dwa stereofoniczne magnetowidy, tak więc podczas kopiowania już traci się część dźwięku - najczęściej z lewego kanału. Później dochodzi do takich sytuacji, jak np. w skopiowanym „Evangelionie", że możesz nie usłyszeć w 2. odcinku delikatnej muzyczki sączącej się z radia w chwili, kiedy Shinji budzi się po walce z Aniołem. To właśnie ta słodziutka muzyczka ze spikerem radiowym w tle podkreśla kontrast i nienormalność całej sytuacji. Jeśli wpadnie Ci w ręce „pirat", wtedy w tej scenie będziesz świadkiem głuchej ciszy. Ponadto przeciętny polski fan anime nie zna aż tak dobrze języka angielskiego, częstokroć występującego pod postacią slangu amerykańskiego. Kaseta, gdzie dźwięk nagrany jest na granicy słyszalności, na pewno nie ułatwia sprawy. Kiedyś oglądnąłem anime, której tytułu już nie jestem w stanie sobie przypomnieć, i nie do końca zrozumiałem dialogi w filmie. Kiedy jednak później zobaczyłem go na oryginalnej kasecie i na magnetowidzie stereo, zadawałem sobie pytanie: jak mogłem nie zrozumieć tych prostych zdań w dialogach!?

#3: Chyba warto by było sięgnąć głębiej i tam poszukać przyczyn tego zjawiska. A najważniejsze, wydaje mi się, tkwią w nas samych. Wszystko wypływa z naszej ogólnej postawy i nieszczęsnych przyzwyczajeń. Polacy są po prostu przyzwyczajeni do szarości, do nijakości, są oswojeni z bylejakością. W pełni satysfakcjonują nas półśrodki. I nawet nie wysilamy się zbytnio, aby zmienić ten stan rzeczy. Najgorsze są zmiany, bo trzeba się bardziej niż zwykle pogimnastykować. Ech, to lenistwo. Słowem, sytuacja, o której rozmawiamy jest odbiciem naszych przywar. Tak, nie ma co się krzywić, warto zaś od czasu do czasu przeanalizować stereotypy o nas samych, które najczęściej zbywamy ironicznym uśmiechem lub czynimy z nich przedmiot żartów. A sprawa nabiera rumieńców (tych ze wstydu i zakłopotania), kiedy potraktujemy je bardziej poważnie. Wracając więc do pirackich kaset wideo - kradzionych, fatalnych jakościowo, za to dostępnych na wyciągnięcie ręki - są dla nas pełnym jakościowo substytutem oryginałów. My je kupujemy, my zadowalamy się nimi i tu koło się zamyka - dodajmy, błędne koło. Kupując napędzamy przecież całą maszynerię. Raz puszczone w ruch...

#1: I już nie wiadomo jak to zatrzymać. Poza tym, jak już film zostanie wyemitowany w telewizji, jeden z drugim zrobi sobie taką kopię i uznaje, że ma już ten film. A prawda jest brutalna - taki osobnik nie ma nic i nawet nie ma świadomości, że coś traci. Wyliczmy sobie minusy: po pierwsze nasza telewizja ciągle jeszcze nadaje sygnał monofoniczny (a jest już koniec XX wieku)! Po drugie, rzadko kto ma w domu stereofoniczny magnetowid i system nagłaśniający, który pozwoli odebrać odpowiednio oglądamy film. Już pomijam fakt, że najczęściej filmy te są przerywane reklamami, czy też antena nie jest zbyt dobra i w ten sposób jakość spada kolejne kilka klas niżej. Później kasety te są kopiowane przez innych, co tylko pogłębia zakorzenione w świadomości Polaków przeświadczenie o nieistnieniu takiego zjawiska, jak własność praw autorskich.

#2: Spójrzmy w takim razie, jak sytuacja wygląda na zachód od Odry. Weźmy przykład pierwszy z brzegu. „DragonBalla" wyemitowała telewizja, wszyscy go oglądnęli i rozpoczął się szał związany z tą serią. Ale sytuacja jest diametralnie inna: dystrybutor wydał tę samą serię na kasetach. Dodatkowo, często są to wersje oryginalne z napisami (dla odróżnienia tych samych filmów telewizyjnych, lecących tam z krajowym dubbingiem), w wersji stereo i dodatkowo sam „DragonBall Z" był do kupienia w wersji nieedytowanej, to znaczy takiej, jakiej nie można było oglądnąć w telewizji. To się bardzo dobrze sprzedaje, mimo nie najlepszych cen tych kaset (chociaż można tam kupić całe serie w pakietach, które opłaca się znacznie bardziej nabywać). Skoro więc poruszyłem kwestie cenowe, może to zagadnienie trochę podrążę.

#1: To jest przeważnie główny zarzut, jeśli chodzi o filmy anime.

#2: Pamiętasz, kiedy byliśmy na konwencie pokątnie ocierającym się o tematykę komiksu, jedna z fanek anime - a przynajmniej sama tak siebie nazwała - zrzuciła całą winę na ludzi z branży w Polsce: wszystko jest winą Kawaii („bo kosztuje aż 5 złoty!"), Planet Mangi („bo filmy kosztują po pół miliona!") i innych. Ale porównajmy to z zależnością cenową filmów za granicą, bo przecież stamtąd są te filmy importowane. Poprzeliczam teraz ceny na złotówki dla pełnej zrozumiałości toku mojego myślenia. „Normalne" (bo z prawdziwymi aktorami) filmy kosztują około 120 złotych (nowości). Filmy anime kosztują przeważnie w granicach przeciętnie 60 do 80 złotych, co zostawię bez komentarza. Po ściągnięciu takich kaset do polski są one sprzedawane wraz z polskim cłem, VAT-em, zyskiem dystrybuującego i innymi kosztami pośrednimi. Dlatego też ceny w Polsce są jakie są i niespecjalnie mnie dziwią. Z plusów mogę powiedzieć, że i tak część kaset anime mamy po najniższych cenach w Europie (a już na pewno „Evangeliona"). Ceny na kasety w Polsce mogą spaść (nawet o połowę!) dopiero po wykupieniu przez lokalnego dystrybutora licencji na dany tytuł, gdyż to on weźmie na siebie ewentualne ryzyko sprzedaży (w myśl zasady: więcej sprzedanych po niższych, promocyjnych cenach, to mimo wszystko większy zysk).

#1: Ale z jakim zarzutem w ogóle się spotkałem! Bardzo się dziwię, gdyż dotychczas fani mangi byli uważani za koneserów pod tym względem, że chodzi o jakość, a nie o ilość. Otóż spotkałem się z zarzutem: „Co?! Mam dawać po 60 złotych za kasetę, gdzie jest po 25 minut anime, jeśli mogę kupić za te same pieniądze film, gdzie jest półtorej godziny nagrania!?" Oczywiście, idź i kup sobie ten film półtoragodzinny. Oczywiście też nie kupi, tylko pójdzie i kupi sobie kopię. Tak więc cały zarzut jest zupełnie bez sensu.

#3: A sam przelicznik ceny na długość filmu i tym samym cały system wartościowania filmu są doprawdy śmieszne.

#1: Dokładnie! Nie można przeliczać filmu na minuty. Przecież to nie jest kilogram ziemniaków! To może w ogóle zaczniemy sprzedawać kasety na kilogramy? Kasety anime są drogie, a będą jeszcze droższe, jeśli wszyscy będziemy kupować piraty. Jeśli sami będziemy produkować kopie. Ewentualni dystrybutorzy będą musieli sobie odbić straty wynikające z tego, że ktoś kupuje sobie kasetę do domu, a później kopiuje ją na domowym sprzęcie. To kupujący są za tą sytuację od-





powiedzialni, że koszty anime są takie, a nie inne. OK. Niech zaczną kupować oryginalne kasety, niech dadzą szansę rozwijania się dystrybutorom, a wtedy będą mieli obniżki cen. Będą mieli promocje, gdzie za stosunkowo niewielkie pieniądze będzie można kupić całe zestawy kaset. Ale kupujący (nie mówię, że wszyscy) nie dają tej szansy, lecz wolą iść na giełdę, kupić kopię, a potem narzekają, że kaseta kosztuje 60 złotych. A zobaczą, że za niedługo dzięki piractwu kaseta będzie kosztowała 100 złotych. To jest krótkowzroczne oszczędzanie. Mało tego, ci sami dystrybutorzy, jeśli by im się te kasety dobrze sprzedawały, zaczęliby wypuszczać polskie wersje językowe dla najpopularniejszych anime. Jednak muszą się liczyć z tym, że wydadzą FORTUNĘ i zostaną na przysłowiowym „lodzie", gdyż „fani" porobią sobie kopie. Dystrybutorzy boją się wypuścić polskich wersji językowych anime, a dlaczego? BO SĄ OKRADANI!

#2: Najlepszy przykładem takiego zjawiska jest sytuacja, że jeżeli jakikolwiek dystrybutor wypuści na rynek nowe filmy, są one natychmiastowo kopiowane na masową skalę.

#1: Niedawno była w Europie Zachodniej premiera „Titanica". Zanim jeszcze w Polsce odbył się premierowy pokaz, ja właśnie w tym punkcie ksero kolor - będę do niego cały czas powracał, bo mnie strasznie denerwuje, jak widzę kopiowane setkami okładki przez gości w tym przybytku - właśnie w tym punkcie ksero ci „biznesmeni" powielali po 300 sztuk okładek sprowadzonych ze Stanów Zjednoczonych, a dzień później stali na wrocławskiej (i nie tylko!) giełdzie i sprzedawali marną kopię „Titanica", filmu przeznaczonego wyłącznie do kin, za 20 złotych.

#2: Tak więc, praktycznie na „dzień dobry", późniejszemu dystrybutorowi tego filmu na rynek wideo ginie około 50% potencjalnych klientów. W dniu premiery z dumą powiedzą znajomym z okolicy, że „ja miałem ten film w domu już rok temu". Super. Ciesz się ze swojej głupoty...

#1: Ci faceci robiący po kilkaset sztuk wychodzą z zapasem świeżo powielonych okładek, a za momencik wpadają tam „zwykli" ludzie i robią sobie po 2-3 kopie do domowego użytku. Czyli to potwierdza naszą teorię o zupełnym zezwoleniu, poparciu dla tych ludzi. Sama nazwa „pirat" jest bardzo ładną nazwą, brzmi dumnie. Ktoś, kto nazywa siebie „piratem", tak naprawdę powinien stanąć przed lustrem i powiedzieć sobie: „Jestem złodziejem".

#2: Może powiedzmy sobie dwa zdania o polskich otaku. Spora część ludzi, która z jakichś dziwnych i niezrozumiałych dla mnie powodów, nazywa siebie otaku, posiada prawie wyłącznie kasety spiracone od znajomych, którzy za niebotyczne pieniądze ściągali swoją ulubioną anime z bardziej cywilizowanych krajów. Natomiast oryginałów u nich na półce jest jak na lekarstwo.

#1: Zaznaczmy, że to zjawisko nie tyczy się tylko otaku.

#2: To fakt. Do redakcji przychodzi spora ilość listów, w których jeden z drugim próbuje do listy z ogłoszeniami zamieścić taki tekst: „Mam 40, czy 50 tytułów i kopiuję je za 10 złotych. Wyślij do mniej list z kopertą zwrotną i znaczkiem".

#1: On wprost ogłasza, że kradnie! To jest dla mnie nie do pojęcia.

#3: W Polsce od paru lat zbieranie pirackich kaset wideo stało się swoistego rodzaju hobby, a później przechwalanie się przed znajomymi: ja mam tyle a tyle kaset, patrzcie i podziwiajcie. Istny maraton! Jest to robione na zasadzie, żeby mieć jak największą kolekcję i nie ważne jakich filmów i jak wydanych. Najważniejsza jest ilość. Jeśli kaseta ma 180 minut, to za punkt honoru uważane jest upchnięcie tam dwóch filmów, nawet jeśli trzeba by było w nich ściąć napisy z „listą płac". Sprytnie, zwinnie, tanio i kolorowo!

#1: Dlatego ja się bardzo obawiam o rynek mangowy w Polsce, który się dopiero zawiązuje. Są już plany wydania w kraju wersji polskojęzycznych bardzo znanych anime przez lokalnego dystrybutora. Są bardzo zaawansowane prace przygotowawcze nad wydaniem świetnych mang. Są to informacje wiarygodne i tak na pewno się stanie, może nawet jeszcze w tym roku, ale nie będę tu podawał nazw firm i tytułów, żeby nie uskuteczniać reklamy. Więc kiedy już do tego dojdzie, obawiam się, że będzie to początek wielkiego boomu piractwa na anime. Dopiero wtedy zacznie się prawdziwe piractwo i nikt nie będzie w stanie tego powstrzymać. Więc kiedy ludzie pójdą sobie kupić kopię wydanego po polsku anime za cenę około 15 złotych, wtedy podejrzewam, że cała sprawa skończy się na spolszczeniu 2 lub 3 tytułów i na tym koniec. Do wykupienia kolejnych licencji na spolszczanie filmów nie dojdzie, bo dystrybutora nie będzie na to stać. Nie będzie miał zbytu na swoje kasety. Ewentualnie ceny będą rosnąć, a fani nadal będą lamentować. Piractwo jest w Poznaniu, Krakowie, Warszawie, Gdańsku etc, wszędzie. Nawet wiem o jednym zjeździe fanów, gdzie spotykają się tylko i wyłącznie po to, żeby kopiować kasety. Ustawiają się kolejki do faceta, który siedzi na przykład z „Ghost in the Shell" i w zamian za inne tytuły kopiuje tylko to. Są nawet zapisy kolejkowiczów, co do kolejności kopiowania danej kasety i jest to nagminne.

#2: Musimy powiedzieć, że nie piętnujemy tu zjawiska tzw. fan-subowanych anime i pewnego rodzaju samopomocy fanów. Chciałbym rozróżnić te dwa zjawiska. Otóż w USA i Europie Zachodniej też dochodzi do kopiowania kaset przez fanów, ale wynika to z całkowicie innych pobudek. Większość serii anime emitowanych na japońskich kanałach telewizyjnych, około 70% całkowitej produkcji, zostaje na stałe w Japonii. Prawdopodobnie nigdy nie zostaną one wydane przez żadnego z dystrybutorów, np. ze względu na bardzo dużą hermetyczność kulturową, długość serii itp. No więc te serie można skopiować w fanclubach np. we Francji, za odpowiednią rzecz jasna cenę, przekraczającą nierzadko cenę oryginalnej kasety w Europie. Taki „dystrybutor" ma cały katalog serii, czy też pojedynczych anime, które się pokazały w danym miesiącu na kanałach telewizyjnych w Kraju Kwitnącej Wiśni. Ceny są z reguły podawane w stosunku do długości kasety przeznaczonej do kopiowania, np. za 180 minut, 240 lub 300. Ale wcale to nie oznacza, że Francuscy fani zarzynają sobie rynek. Nie, po prostu te tytuły nigdy się nie ukażą w Europie. Na podobnych zasadach dystrybuowane są filmy, tzw. „Fan-suby", których nazwa swój rodowód wzięła od angielskiego słowa „subtitled". Chodzi o oryginalną, bo japońską, wersję filmu, przetłumaczoną najczęściej na język angielski z wstawionymi u dołu napisami, wykonanymi domowym, półprofesjonalnym sposobem przez fanatyków. Otóż fancluby te mają umowę z właścicielami praw autorskich, że przez pewien czas nie będą ścigani za nielegalne dystrybuowanie pomiędzy fanami danego tytułu poza Japonią, pod jednym wszakże warunkiem. Kiedy tylko dystrybutor chce wejść na dany rynek z danym tytułem, wszelkie nielegalne kopie mają zostać natychmiastowo zniszczone. Tym sposobem fani mogą obejrzeć jeszcze całkiem „świeże" tytuły z Japonii, wydane najczęściej w ekskluzywnych wersjach na laser dyskach. Takim przykładem niech będzie chociażby świetny „X The Movie" (pokazany w Gdyni na Świecie Mangi 3), który dotychczas był dostępny wyłącznie w formacie LD i do kupienia za „jedyne" 14.800 yenów i wyłącznie w wersji oryginalnej. Dystrybutor japoński zarzekał się, że przez jakiś czas tego filmu nie będzie można ujrzeć w oficjalnym obrocie (poza Japonią), więc fani sami wzięli się ostro do roboty. Ale jest to jedyny i dopuszczalny rodzaj „oficjalnego piractwa w świetle prawa". Z tym, że warto zauważyć, iż właściciele tych filmów mają zaufanie do fanów, że ci zachowają się honorowo i będą przestrzegać tej niepisanej umowy. Coś a'la Kodeks Bushido fanów anime.

#1: I powiedzmy sobie jeszcze jedną rzecz bardzo wyraźnie. Prawdziwy otaku nigdy nie sięgnie w pierwszej kolejności po piracką kasetę. Zawsze sięgnie po oryginał i nie ma się co zasłaniać, że się nie ma pieniędzy, bo to nie jest żadne wytłumaczenie! Może ja też mógłbym sobie powiedzieć: kurcze, nie stać mnie na samochód, więc może pójdziemy sobie za róg i walniemy jeden. Przyjemności zawsze kosztują. Jedna oryginalna kaseta jest więcej warta, niż pięć nędznych kopii - będę to powtarzał przy każdej okazji. Nigdy w domowym „studio" nie osiągnie się takiej jakości, jak w tym profesjonalnym, gdzie się kupuje sprzęt za grube miliony i gdzie można stworzyć kasetę ze świetnym dźwiękiem i świetnym obrazem, a ponad to nagranym na wysokiej jakości taśmie - bardzo rzadko dostępnej w sprzedaży detalicznej (a jeśli już, to kosztuje ok. 50% więcej; wiadomo - w hurcie zawsze wychodzi taniej). Natomiast dźwięk to jeden z niepodważalnych atutów w anime, co już wielokrotnie podkreślaliśmy w „Kawaii". Mało tego, że w anime są wpadające w ucho utwory, to tam jest jeszcze ta ścieżka dźwiękowa naprawdę dopracowana. Często większość tych amerykańskich filmów, którymi tak obficie raczy nas polska telewizja, nie ma tak perfekcyjnie dopracowanej ścieżki dźwiękowej. Po skopiowaniu kasety z całej tej maestrii pozostaje już niewiele. Praktycznie każda z anime ma dźwięk nagrany w systemie Hi-Fi Stereo, co w polskich filmach fabularnych jest ogromną rzadkością.

#2: Pamiętasz Jedi, jak zaczynaliśmy kiedyś od „Cyber City Oedo". Przecież ten film ma rewelacyjną ścieżkę dźwiękową. Pierwszy raz oglądaliśmy tą anime skopiowaną i to była ogromna porażka: praktycznie rzecz ujmując szumy własne zagłuszały dialogi, że już nie wspomnę o stłumionej muzyce Rory McFarlane'a. Później przyszedł czas na oryginał i odbiór był już zupełnie inny.

#1: No tak, uszy nam oklapły. W tym momencie nie było już o czym mówić - to był szok.

#2: Rację nam przyzna też każdy, kto widział tę wersję „Ghost in the Shell", którą swego czasu wyemitował Canal Plus. Nie wspomnę tu już o zagłuszaniu głosów przez lektora, ale co gorsza, po konwersji dla telewizji został tam obcięty lewy kanał z oryginalnej ścieżki dźwiękowej (podobnie jak wcześniej w „Akirze", co się odbiło chociażby np. brakiem szumu wiatru na samym początku filmu). Kto później odpalił sobie oryginał, bądź oglądnął „Ghost'a" w kinie za granicą (we Francji jest już grany ponad rok!), ten wie, co stracił. Przynajmniej taką mam nadzieję.

#1: Niestety, polski widz nie ma nawet skali porównawczej. Po prostu nie ma gdzie jej zyskać. Najlepszym przykładem jest to, że polskie kanały telewizyjne nadal nadają swoje programy w mono, a większość kin raczy nas muzyką puszczaną z jednego kanału. Tak więc u nas sytuację nienormalną, traktuje się jak normalną. A przecież wejście do kina nie powinno wyróżniać się tylko tym, że oglądamy film na wielkim ekranie. Film w kinie powinien być widowiskiem, powinieneś go przeżyć! A nie obejrzeć...

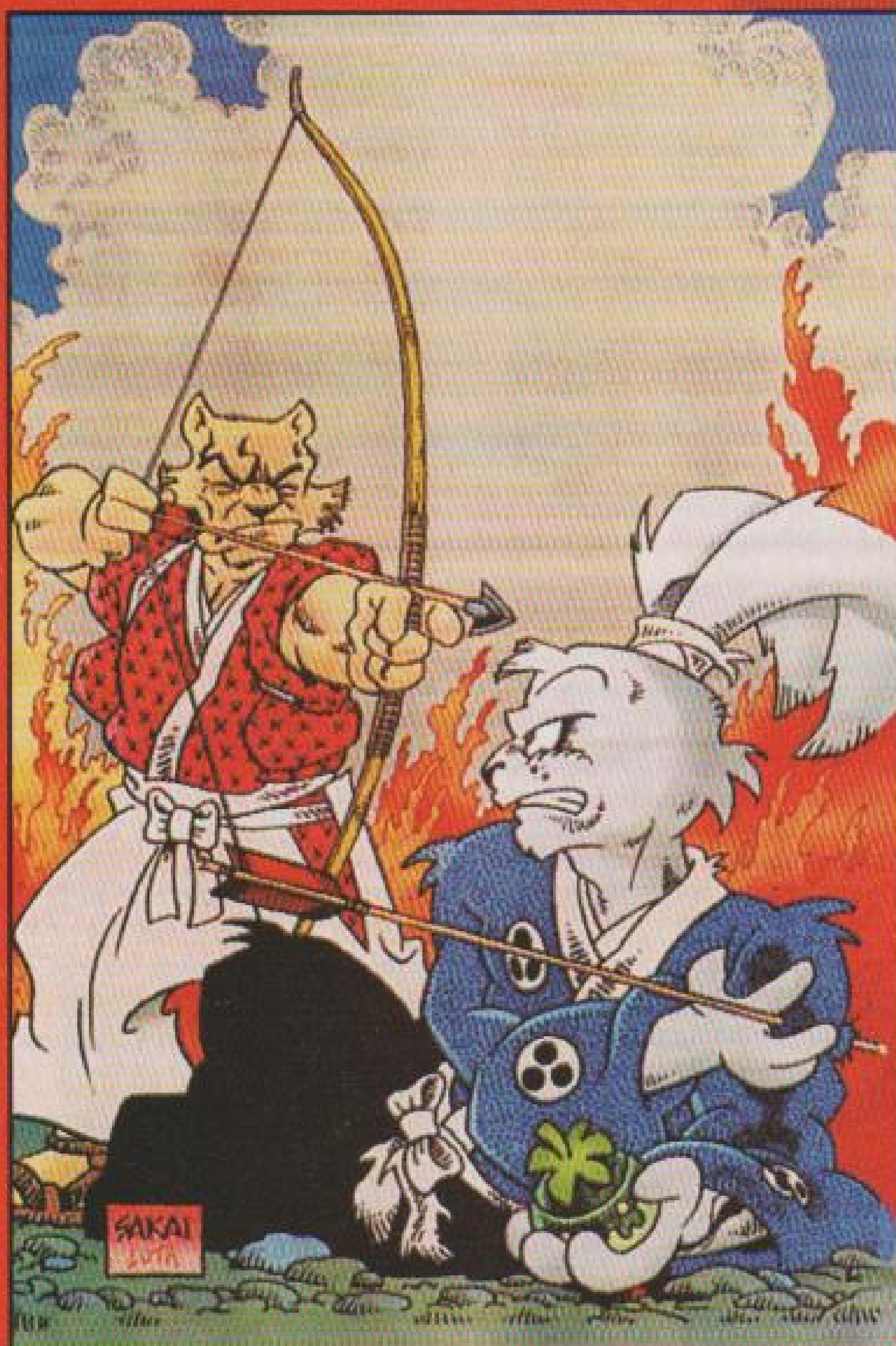
#2: Spójrzmy teraz na cenę „Kawaii", na którą wielu czytelników się skarży. Według nich cena jest zbyt wysoka. A dlaczego? Bo w tym samym czasie w kiosku leżą szmatławce zwane „pismami dla kobiet", które kosztują po 90 groszy, po 1,5 złotego. W ten sposób taka mamusia może sobie pozwolić na taką prasę aż 4 razy w miesiącu, a tu tymczasem jej dziecko prosi ją



na pismo, które kosztuje AŻ TYLE! Tylko nikt nie patrzy, że w większości są to właściwie jedne, wielkie reklamówki wypełnione po brzegi przepisami, które są do wykonania jedynie przy pomocy konkretnej margaryny, której to reklama zupełnie „przypadkiem" pojawia się na tej samej stronie! A tu tymczasem na rynku pojawiła się oryginalna „Czarodziejka z Księżyca" i kosztuje prawie 10 złotych. Od razu podniósł się lament, ale powiedzmy to sobie wyraźnie - polska edycja jest najtańszym wydaniem „Sailor Moon" w całej Europie! Wszędzie fani muszą zapłacić przynajmniej trzy razy tyle, a przecież ceny licencji, czy ceny za papier w Polsce są dokładnie takie same jak te obowiązujące w Niemczech, Francji etc! Czyli ktoś nam poszedł na rękę, a my nawet nie potrafimy tego docenić. Dobrze, że chociaż ksero jest w Polsce drogie, gdyż podejrzewam, że czarno-białe mangi byłyby atrakcyjnym towarem dla właścicieli zakładów produkujących duplikaty.

#1: W sumie zdołaliśmy poruszyć tylko tematy związane z kasetami anime. Problemów, które pojawiają się na horyzoncie jest coraz więcej i można śmiało powiedzieć, że nad polskim skromniutkim rynkiem mangowym zbierają się czarne chmury. W tej chwili można powiedzieć tylko jedno. Skrót RP, którym jest określana Polska w konstytucji, wcale nie oznacza Rzeczpospolitej Polskiej, ale Rzeczpospolitą Piracką, z czym chyba wszyscy tu obecni się zgadzamy. A do tematu jeszcze powrócimy.

Opracował *Mr.Gato*



USAGI YOJIMBO

Większość naszych czytelników zna zapewne imię Usagi. Co dziwniejsze lwia ich część potrafi nawet przetłumaczyć to japońskie słówko na język polski. Równie duża ekipa będzie miała od razu skojarzenia z bardzo popularnym serialem nadawanym obecnie przez Polsat.
Tym jednak razem skojarzenia te będą błędne... Z góry przepraszam wszystkich zawiedzionych... Akcja pierwszego albumu pod tytułem „Usagi Yojimbo" (podobnie jak i reszty) została osadzona w Japonii.
Mamy nieokreślony bliżej rok XVII-go wieku. Shogunat dopiero się umacnia i fala wojen domowych niszczy kraj. Jedne rody giną, inne wojenną bądź skrytobójczą drogą obrastają w bogactwo i polityczne wpływy. Po drogach krążą hordy bezpańskich żołnierzy - maruderów znęcających się nad mieszkańcami wiosek i małych miasteczek. Pośród tej wyjętej spod prawa hałastry przemierza kraj samotny wojownik. Jest roninem - bezpańskim samurajem. Wygląda niegroźnie, a o jego statusie społecznym świadczą jedynie, dumnie zatknięte za pas miecze. Jest jednym z nielicznych, dla których coś jeszcze znaczy pojęcie „Bushido". W poszukiwaniu kogoś, komu będą mogły służyć jego miecze kroczy przez krainę opanowaną przez demony i pijanych żądzą zabijania ludzi (?)



Ha!... Wyszło poważnie jak w jakimś dziele historycznym. I dobrze!...
Każdy z Was widział zapewne królika. W formie kicającej, lub na talerzu (mniam, mniam). Jest to zwierzątko sympatyczne i niegroźne. Taki kudłaty melancholik, co to przeżuwa wiecznie koniczynę i bojaźliwie spogląda na każdego kto przechodzi obok. Mimo, że zębiska ma imponujące kładzie uszy po sobie nawet wtedy, gdy chcemy go pogłaskać. Jednym słowem nieudacznik i ciapciak. Każdy... Prócz tego jednego... Nazywa się Miyamoto Usagi i jest mistrzem miecza. Został roninem po tym jak jego pan, książę Katsuichi, zginął w bitwie pod Adachigahara w starciu z siłami księcia Hikiji. Nie straszni mu łowcy nagród, bandyci, demony ani ninja. Możecie mi wierzyć lub nie, ale lepiej siąść na jeżu tą częścią ciała gdzie plecy tracą swoją szlachetną nazwę, niż wleźć mu w drogę. No chyba, że ktoś ma zapędy samobójcze. Wtedy proszę bardzo... Efekt murowany...



Kiedy składająca się z dziesięciu epizodów książeczka trafiła w moje ręce, pomyślałem, że to jakieś „bzdury" dla najmłodszych. Królik-samuraj?! Potem dokładnie obejrzałem okładkę, i naszły mnie pierwsze wątpliwości. Galopujący konno Usagi nie wyglądał na mięczaka. Ponadto wyraz jego „pyszczka" i zaciśnięte na końskich wodzach zęby dziwnie nie pasowały do standardu moich wyobrażeń o królikach. No i miecz... Trzymał go w sposób co najmniej... fachowy.
Potem przerzuciłem kilka kartek i pomijając zwierzęce pyszczki bohaterów przyjrzałem się szczegółom. Od razu zrobiło mi się cieplej. Miecz tytułowego króliczka był instrumentem wyjątkowo niesfornym i nie potrafił zbyt długo usiedzieć w pochwie. A dodatkowo w łapkach swego porośniętego sierścią właściciela stanowił narzędzie, po którego użyciu niepokojąco wysoko zaczynały latać głowy zwierzęcych oponentów długouchego ronina.
Nie trwało nawet chwilki, gdy akcja powiązanych w logiczną całość historyjek pochłonęła mnie całkowicie. Rysunki miały niepowtarzalny urok i od razu było widać, że nie były jakąś tam marną „podróbą", ale wyszły spod ręki Japończyka. Kreska nie szokuje wprawdzie zbytnią wytwornością, ani smakiem, ale każdy kto się zetknął z japońską kulturą, wnętrzami i zwyczajami poczuje się jak w domu. Można by traktować „Usagi Yojimbo" jako nieformalny podręcznik historyczny, gdyby nie króliki-samuraje, lisy-dworacy, węże-doradcy i koty-ninja. Przepraszam nie ninja. A przynajmniej nie zawsze... Autor czasami używa innego określenia wojowników nocy - shinobi. To rzadkie, ale świadczy, że facet zna się na rzeczy. Prócz kotów mamy jeszcze krecich skrytobójców, ślepego wieprza masażystę i nosorożca - łowcę nagród. Sam miód...



„Usagi Yojimbo - Ronin" jest pierwszym z siedmiu albumowych wydań składających się na epicką sagę o walczącym dwoma mieczami króliku zabójcy. Tak naprawdę dzielny samuraj nazywa się (jak już zaznaczyłem wcześniej) Miyamoto Usagi czyli Królik Miyamoto. Określenie „Yojimbo" powinno być znane wielbicielom kunsztu Akiry Kurosawy i aktorstwa Toshiro Mifune (ciągle nie mogę się pogodzić z tym, że już nie żyje). Słowo to oznacza dosłownie „straż przyboczną", lub pospolicie mówiąc - „ochroniarza". Autor (zarówno tekstu jaki rysunków) w dobrej proporcji wymieszał powagę i akcenty humorystyczne na tyle, że czasami czytałem z powagą o dylematach związanych z honorem i bushido, by w chwilę potem zarykiwać się ze śmiechu.
Wiele faktów „historycznych" z „Yojimbo" można by się doszukiwać w autentycznych wydarzeniach z terenów XVII-wiecznej Japonii. Większość postaci powstało podobno na bazie historycznych bohaterów. Miyamoto Usagi miał mieć pierwowzór w samym Miyamoto Musashim. Tak przynajmniej twierdzi autor. A prawda... Autor...

No to słów kilka o autorze... Stan Sakai mimo, że urodził się w Japonii na stałe zamieszkuje Stany Zjednoczone i mimo wielu prac przy m.in. Spidermanie, Żółwiach Ninja, a nawet Kaczorze Donaldzie znany jest głównie jako „ojciec" Usagi Yojimbo. Po raz pierwszy szalony królik pojawił się w serialu „Teenage Mutant Ninja Turtles", by wkrótce (1987 r.) przenieść się do rodzimej Japonii i na stałe zagościć w jej historii. W uznaniu zasług dla „krzewienia komiksu" Sakai jest laureatem nagród Parent's Choice i Inkpot. Był również dwukrotnie nominowany do nagrody Willa Eisnera dla najlepszych artystów rysowników.
Przez całą książkę na rysunkach przewijają się dziesiątki dziwacznych zwierzątek. Ni to jaszczurek, ni to mini dinozaurów. Plączą się pod nogami, wysiadują na gałęziach, podkradają co się da, lub są domowymi maskotkami. To jeszcze jedna „obsesja" Stana Sakai. Podobno zawsze lubił rysować dinozaury i „Usagi Yojimbo" nie mógł się bez nich



obejść. Teraz króciutko, bo czas i miejsce gonią, o treści poszczególnych odcinków.

Album na 145 stronach wydało „Fantagraphics Books" Seattle Washington w 1996 roku.

Epizod 1 - „Goblin of Adachigahara" - możemy się tu zapoznać z historią naszego samuraja. Usagi przybywa podczas śnieżycy do samotnego domu. Zamieszkująca go staruszka zaprasza go na kolację i opowiada o losach swojego męża. Usagi rewanżuje się jej opowiadaniem o bitwie pod Adachigahara. Wojska jego pana przegrały ją po tym jak jeden z generałów, Toda przeszedł na stronę wroga. Usagi nie zdołał ocalić władcy przed śmiercią, ale zdołał obciąć mu głowę (uprzedzałem, że to nie żarty) i zbiec z nią, by nikt nie mógł się nią szczycić jako trofeum. Udając się na spoczynek królik czuje niepokój. Uzasadniony jak się wkrótce okaże. Nocą przychodzi goblin morderca, by pozbawić gościa życia... Nic z tego. Dwa cięcia i po demonie. Płacząca nad ciałem staruszka wyjaśnia samurajowi, że potworem był jej mąż - generał Toda. Taką postać dali mu bogowie, by ukarać go za zdradę. Usagi odchodzi w ciemność z poczuciem, że udało mu się w końcu pomścić śmierć suzerena.



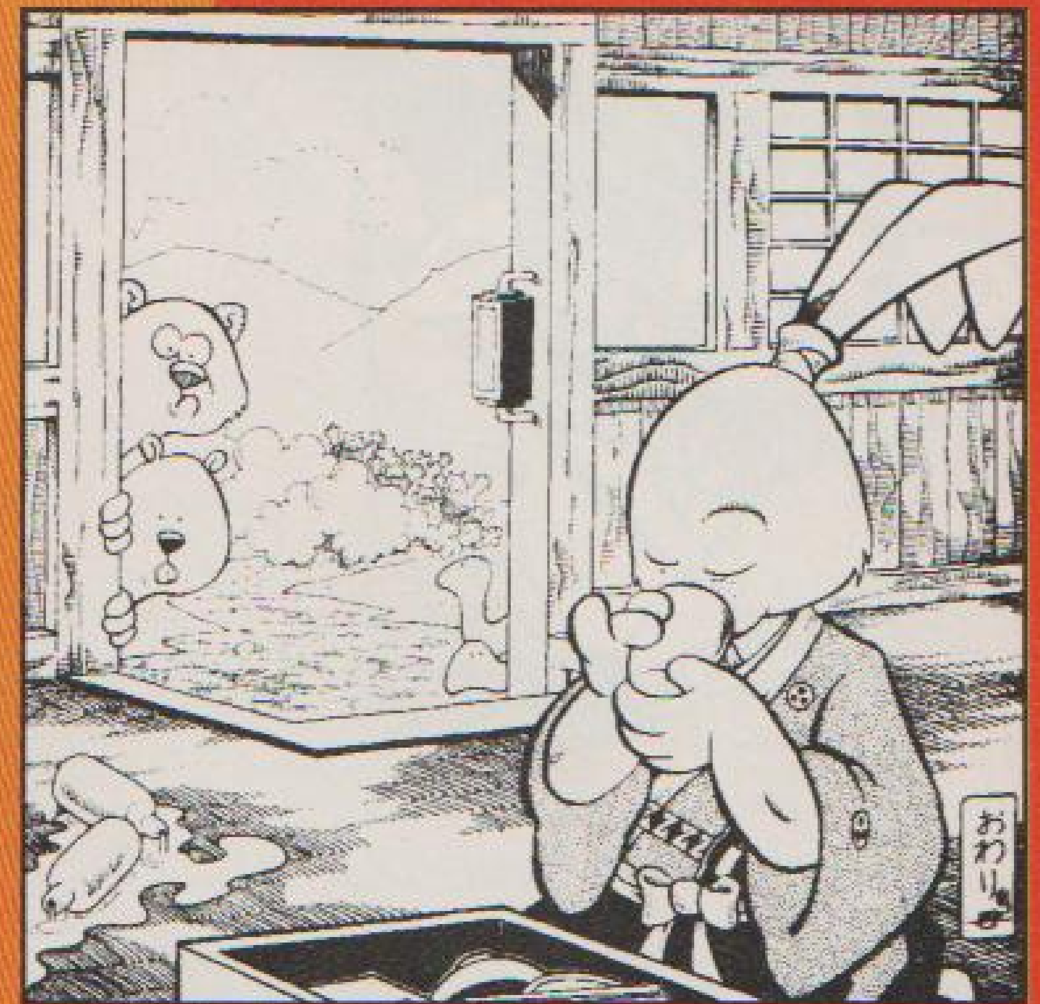
Epizod 2 - „Lone Rabbit and Child" - historyjka rozpoczyna się od napadu zamaskowanych morderców na podążający do Edo orszak. Usagi daje się wmieszać w całą awanturę, gdy postanawia pomóc jedynym ocalałym z pogromu osobom. Młodemu księciu Geishu (panda) i ochraniającej go mistrzyni Tomoe Ame. Młody możnowładca podążał do stolicy, by potwierdzić swoje prawa do spadku. Gdyby nie dotarł tam na czas cały majątek przejąłby książę Hikiji. Nazwisko znienawidzonego wroga wystarczyło by Usagi oddał swoje miecze do dyspozycji Geishu. Cała seria pojedynków z oddziałami Neko Ninja i roninów wynajętych przez Hikiji nie przeszkadza królikowi w zakończeniu misji. Samotny jak zawsze odchodzi nim zostanie nagrodzony ...

Epizod 3 - „The Confession" - Usagi odnajduje rannego samuraja, który nim umrze odda mu w ręce cenny dokument. Jego autor lord Nerai przyznaje się, że nim popełni seppuku, musi wyznać swoje winy. To on za namową księcia Hikiji napadł na młodego Geishu (przypominam, że takie wyznanie poparte seppuku stanowiło niepodważalny dowód). Usagi obiecuje dostarczyć dokument do rąk shoguna. Oczywiście zbiry wrednego Hikiji nie umilą mu drogi. Z pomocą pięknej Tomoe dokument trafi w końcu na dwór. Tyle, że w nieodpowiednie ręce. Doradca shoguna za podszeptem zaufanego węża Hikiji sprawi, żeby spowiedź nigdy nie trafiła do adresata. Książę Hikiji przysięga królikowi śmiertelną zemstę.

O ile trzy pierwsze epizody trzymają się fabuły i intrygi politycznej, to pozostałe są luźnymi opowiastkami z wędrówek Usagi. W ich trakcie spotyka barwne postacie, wśród których wyróżniają się płatny łowca nagród i ślepy masażysta (wieprzek), z maestrią posługujący się węchem i ukrytym w kosturze mieczem. Poznacie również starą miłość Usagi, pannę Mariko. Nie ma sensu opowiadać o wszystkim, bo słowa nie są w stanie oddać klimatu jaki wyczarowuje Sakai.



Może na koniec jeszcze tylko epizod siódmy opatrzony tytułem - „Spokojny posiłek":



Usagi postanawia spożyć obiad w przydrożnej gospodzie. I nic (jak obiecuje sobie w duchu) nie wyprowadzi go z równowagi. W trakcie posiłku do oberży wtacza się banda pijanych osiłków. Są wśród nich dzik, niedźwiedź, wilk i kozioł, zatem stwory górujące nad królikiem masą i siłą. Herszem bandy jest wielki zapocony wieprz wokół którego lata chmara much. Na awanturę nie trzeba długo czekać. Pierwszy na zbity pyszczek wylatuje właściciel gospody. Potem kolejni goście... Usagi nie zwraca uwagi ani na bójkę, ani wyzwiska. Spokojnie przeżuwa ryż do momentu, gdy przywódca poprzedzany brzęczącymi owadami rzuca mu się do gardła...

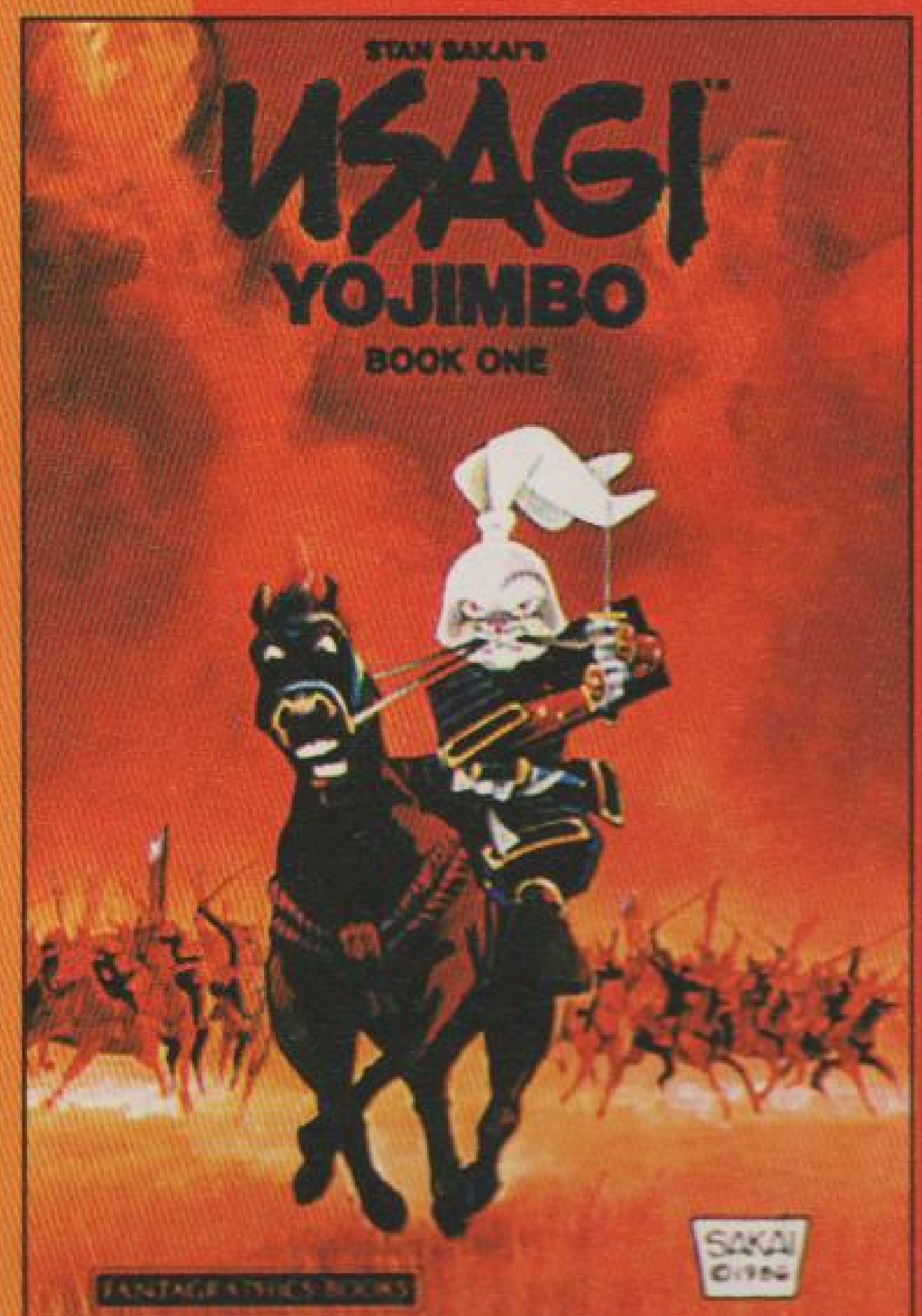


Seria szybkich cięć i klinga znika w pochwie. Wieprz stoi przerażony do momentu, gdy stwierdza, że żyje.
- „Chybił" - wrzeszczy - „ten samuraj jest do niczego. Brać go i jazda!!"
A co robi reszta bandy? Otóż klęczy i ogląda. A co ogląda? Ano muchy... Porozcinane na połowy...
Królik kończy posiłek nie zwracając uwagi na uciekającą w podskokach bandę... Hmm... Uprzedzałem, że słowami trudno oddać urok rysunków pana Stana Sakai.

To na tyle. Można by zarzucić „Usagi" sporą porcję zawoalowanej przemocy. Wprawdzie krew w monochromatycznych kreskówkach ma kolor czarny i nie rzuca się w oczy, ale jest jej tam sporo. Samuraje spotykający Usagi często zaczynają konwersację od słów: - „Jesteś roninem i wykwalifikowanym zabójcą. Nawet z tej odległości czuję zapach krwi na twoich ostrzach"... A nasz króliczek z zadumą odpowiada: - „Było jej więcej niż jesteś to sobie w stanie wyobrazić"...
Urocze, nieprawdaż? W sam raz dla rozbrykanej młodzieży i dzieci.
No, ale na obronę Sakai-san przemawia fakt, że ostatecznie jest laureatem nagrody przyznawanej przez rodziców za przekazywane wartości moralne (?). Jak by na to nie patrzyć Usagi to postać, którą można pokochać, lub znienawidzić, ale nie da się obok niej przejść obojętnie. Osobiście jako reinkarnowany samuraj zaprzyjaźniłem się z długouchym bushi i jego podobizna ozdobiła moją ścianę. On w zamian darował mi życie...

Wkrótce przygód króliczego wojownika ciąg dalszy i nie jako ronina, ale już samuraja. Na razie sayonara wszystkim i patrząc na króliki nabierzcie trochę respektu. W końcu nigdy nie wiadomo, kiedy trafi się na krewnego mistrza samurajskiego miecza w n-tym pokoleniu.

Darek Styrna



„Usagi Yojimbo" - Book One
Fantagraphics Books 1997 - 146 stron
Design - Stan Sakai
Art direction - Peppy White
Printed in the USA
Cena : 14,95 $

LISTY KAWAII



Witajcie! Dobra, dosyć tych wygłupów, po kwietniowym wydaniu rubryki Listów w poprzednim numerze, znowu wracamy do stanu normalności (tak mi się przynajmniej wydaje). Na swoim posterunku melduje się Mr Jedi. Mr.Gato ogłuszony, chomik Alfred związany, szkoda miejsca, zaczynamy!

Jestem chyba najstarszą osobą, jaka odważyła się do Was napisać (mam 41 lat!). Ożeniłem się po raz drugi i nigdy nie mogłem znaleźć wspólnego języka z moim pasierbem. W naszym województwie (poznańskie) po upadku komuny, przez długi czas nadawała „TV-S", w której nadawano tylko anime. I tu pękły lody! Do dzisiaj, chociaż pasierb ma prawie 20 lat, siadamy wspólnie przed tv i staramy się oglądać jak najwięcej japońskiej produkcji. To niewiarygodne, prawda? (...)

Grzegorz Kisielewski, Luboń

Jasne, że niewiarygodne! Jaki obszar obejmuje ten kanał?!

(...) Erotyka jest jedną z cech odróżniających mangę i anime od „Kubusia Puchatka". Nie można z niej zrezygnować, bowiem jest ona obecna w mandze i anime na każdym kroku - potwierdza to obecność tzw. Kawaii panienek. Weźmy np. niewinną „Czarodziejkę...", przeznaczoną dla młodszej widowni. Zaledwie czternastoletnie dziewczyny wyglądają jak top modelki, a ich krótkie spódniczki i dłuuugie nogi jednak trochę działają na wyobraźnię. Podczas transformacji są nawet przez chwilę pokazywane nagie! I tutaj mogę się zwrócić z zapytaniem do pewnej osoby, którą zbulwersowały zdjęcia nagich sailorek - czy gdy cała ferajna zmienia się w czarodziejki, zamykasz oczy? Nie wierzę, żeby dziewczyny (mówię o tych dojrzalszych, bo młodsze rzeczywiście może „to" przerazić), które są głównie przeciw erotyce, nie lubiły oglądać nagich, wysportowanych i przystojnych facetów. Jest jeszcze inne rozwiązanie tego sporu - dziewczyny! Wykastrujcie wszystkich facetów (ja z góry uprzedzam, że wolę umrzeć). (...)

Jacob z Łodzi

O facet, teraz to żeś odjechał che, che. Świeżo po obejrzeniu „Seksmisji"?

(...) Gry komputerowe i karciane powinny znaleźć swoje miejsce w „Kawaii", ale nie rozumiem co w Kawaii ma do roboty „Last Bronx", czy „VF3". To nie pismo o grach! Jeśli gra jest choć trochę związana z mangą, to ją opisujecie - ja nie widzę między tymi dwoma grami i mangą NAJMNIEJSZEGO podobieństwa. (...)

Tomik-kun

O chwila, chwila - to, że Ty nie widzisz podobieństwa, to wcale nie znaczy, że go nie ma. To nie wielkie oczy decydują, że dana postać jest mangowa. Wyjaśnijmy sobie na początek pewną sprawę - w Japonii (jak i zresztą w całym cywilizowanych świecie), jeśli coś cieszy się powodzeniem, dajmy na to, że będzie to właśnie gra komputerowa, jest z miejsca eksploatowane na różne sposoby. Tak jest również i z bohaterami tych dwóch gier, których tytuły przytoczyłeś. Wraz z grą „Last Bronx" wydana została manga, o której z pewnością kiedyś napiszemy, a wstawki filmowe, których w tej bijatyce jest naprawdę sporo - to najczystsze anime! „Virtua Fighter" z kolei to legenda trójwymiarowych mordobić, powstały o niej całe stosy mang, istnieje cała seria OAV, gdzie każdy z odcinków poświęcony jest jednej z postaci, a zatem to logiczne, że jeśli się omawia dany tytuł, powinno się powiedzieć o wszystkim. Myśmy po prostu zaczęli od gier, bo te akurat mieliśmy pod ręką. Last Bronx i VF ma bardzo dużo wspólnego z mangą, a jeszcze więcej z Japonią i siłą rzeczy musieliśmy o nich wspomnieć.

(...) Otaku! Jesteście żałośni! Skradacie się ponurymi ulicami ukrywając pod kurtką Kawaii. Wciskacie kit kioskarzom, że to dla brata. Boicie się mówić głośno o mandze przy kumplach! I wy nazywacie się otaku!? Z ręką na sercu orzekam wszem o wobec, że jestem otaku. Chowam Kawaii pod kurtkę, tylko gdy pada. Kawaii kupuje tylko wtedy, gdy w sklepie jest pełno ludzi! A kioskarze specjalnie dla mnie trzymają Kawaii, zostawiając je przy komiksach i prasie komputerowej. Wszyscy moi kumple wiedzą co to jest manga i że oglądam Sailor Moon. Każdy z twoich kumpli ogląda Batmana, czy Kaczora Donalda i nie wież im, gdy zaprzeczają. Koledzy często proszą mnie, żebym narysował im coś z mangi. Wszystko co robię, wiąże się z mangą i niczego się nie wstydzę. A jeśli twój przyjaciel gotów jest poświęcić twoją przyjaźń ze względu na twoje zainteresowania, to co to za przyjaciel! Ludzie uważają mangę za dziecinadę, jeśli wyrażanie uczuć przez rysunek jest dziecinadą, to przyznaję się, JESTEM DZIECKIEM! Mamo daj mi smoczek!... (...)

Raven, Stronie Śląskie

Już kochanie! Już lecę!... Z filtrem, czy bez?

Nigdy nie piszę do gazet, ale kartka którą trzymacie w ręku świadczy, że swój list zacząłem od kłamstwa. Dalej postaram się trzymać prawdy, jestem nieco starszy od większości Waszych czytelników, najlepszą wskazówką niech będzie to, że pierwszą bajką (specjalnie piszę bajką, a nie filmem, jak chcą niektórzy ortodoksyjni „wyznawcy" japońskiej animacji) była „Załoga G", oczywiście bardzo mi się podobała ble, ble, ble... Nie byłem wcale zamroczony, nie odnalazłem przez nią celu w życiu, nie chciałem latać Feniksem gdy dorosnę, nie zacząłem rozmawiać z Jezusem, nic podobnego, ale była bardzo wciągająca i podobała mi się, kropka. W zasadzie to głupi wstęp, bo właśnie chciałem napisać, abyście zaprzestali drukować listy ludzi, którzy opisują swoje pierwsze zetknięcie się z tą nową estetyką, rozumiem, zawsze wywołuje silne emocje, miłość, nienawiść itp. Z tym chyba się zgadzacie, emocje te czasami wywołują chęć podzielenia się z innymi, więc młody człowiek skrobnie coś do redakcji Kawaii, starczy, drukować tego dla innych już nie ma potrzeby... Przejdę teraz do sprawy, którą chciałem poruszyć przede wszystkim na łamach waszej gazety. Czytelnicy debatują nad obecnością w niej takich czy innych działów, tym co lubią, a czego nie. Aby gazeta mogła się ukazywać, musi trafiać do jak najszerszej liczby czytelników. (...) Nie oszukujmy się, gdy szukam w filmie głębi przemyśleń, to oglądam Felliniego, czy choćby Kieślowskiego, a nie animowany film. Filmy te oglądam i lubię za ciekawe połączenie wszystkich ich elementów, którymi są także seks oraz sceny brutalne. (...)

Jocker K., Ostrołęka

OK., w Twoim liście jest wiele racji, ale twierdzenie, że anime jest ZUPEŁNIE pozbawione głębi przemyśleń, jest chyba małym nieporozumieniem. Czym więc jest taki „GITS", czy „Akira"? Czym jest np. „Patlabor"? i „Macross DYRL"? Jeśli tam nie ma głębokich myśli, to do diabła... Gdzie one są?... Może Czytelnicy wiedzą?

Tak sobie siedzę przy biurku, z głośników dobiegają mnie dźwięki wspaniałego utworu „Big in Japan" nieco zapomnianej już grupy „Alphaville", a obok mnie leży grudniowy numer Kawaii, otwarty na artykule o Akirze. Wielkie dzięki za ten artykuł, gdyż wyjaśnił mi wiele rzeczy. Przyznaję, że choć nie byłem ignorantem, to jednak aspekty o których napisaliście, nie zwróciły dotąd mojej całkowitej uwagi. Chciałbym tu napisać o kilku moich spostrzeżeniach na temat tego kultowego filmu. Od razu zaznaczam, że zdobyłem ten film dopiero parę miesięcy temu, wobec czego dopiero zaczynam go w pełni rozumieć (a przynajmniej tak mi się wydaje), więc proszę o sprostowanie w razie czego. Najpierw jednak kilka komentarzy co do samego artykułu: a) kwestia: cyberpunk czy nie? - tu chyba nie ma co do tego żadnych wątpliwości. I nie chodzi tu wcale o to, że ulicami nie spacerują ludzie nafaszerowani implantami, lecz w ogóle wizję świata, który nie mieści się już w samym sobie. Zwróć uwagę, że wizja ta niemal idealnie pokrywa się z wizją gibsonowską (bałagan pod pozorem spokoju - przestępczość, anarchia). To jest właśnie dark future, to jest świat cyberpunku. A to, że nie ma tutaj c-space? (cyberprzestrzeni - dop. red.) Tak naprawdę w większości cyberpunków jest ona słabo zarysowana, lub jej brakuje. b) kto ważniejszy? - odpowiedź na to pytanie wiąże się ściśle z pierwszym. Konkretnie z gatunkiem cyberpunku. Jest on o tyle inny, że przedstawia świat takim, jaki jest, obiektywnie. Jest to po prostu relacja z miejsca zdarzeń. To widz (lub czytelnik) decyduje czyimi oczami patrzy na świat i wydarzenia, które się dzieją. I ta postać jest dla niego najważniejsza. (...) Jedną z najlepszych scen w filmie jest moment, w którym ciężko ranny Roy idzie uliczką słysząc krzyki i widząc biegnących ludzi. W tym momencie już zdaje sobie sprawę z tego, że wszystko czego dokonał, jest fikcją. Wychodzi na główną ulicę i widzi to, do czego dążył - rewolucję. Jest przerażony. Nie tego chciał. Umiera ze strachem i zdziwieniem na twarzy. Budynki są świadkami tej straszliwej ironii... Następna postać - Prezydent. Czysty, przedestylowany przykład głupoty okrucieństwa i pazerności, również nie został przedstawiony jednoznacznie. Pierwsza rozmowa z Roy`em ukazuje go tutaj jako żądnego władzy polityka, który pragnie wprowadzenia w mieście nowego ładu i dyktatury, jednak te żądania są jedynie jednym ze sposobów na zdobycie tego, o czym naprawdę marzyła kanalia - niewyobrażalnego majątku. Cała jego ambicja kruszeje, gdy zostaje ukazany jako pazerny karzełek, który gdyby mógł, sprzedałby każdą cegłę z budynków Neo-Tokio. W końcu umiera w zaułku jak szczur, do którego w gruncie rzeczy był podobny. I wreszcie Doktor. Tutaj nie ma już takich dwuznaczności, a raczej czysta ironia. Doktor jest typowym naukowcem poświęcającym wszystko dla własnych badań, których celu nawet dobrze nie zna. To nie „politycy igrają z losem", jak stwierdził Pułkownik, lecz właśnie doktor. Największą jednak ironią jest fakt, że w momencie rozwikłania zagadki, przestaje mieć ona jakiekolwiek znaczenie, a jednak zaślepiony Doktor zdaje się tego nie zauważać. Postać Doktora jest tutaj przestrogą dla ograniczonych ludzkich horyzontów. Jako przykłady innych ciekawych postaci można wymienić epizodycznie pojawiających się członków Rady. Zabawne jest to, że wyglądają oni jak karykatury bankowców i maklerów z lat 20-tych w USA. Aluzja do Wielkiego Kryzysu w Stanach jest aż nadto widoczna. To by było wszystko o postaciach, chcę poruszyć natomiast jeszcze jedną kwestię - jaka jest natura Numerów i Akiry. Czytam, że Numery są istotami zupełnie innymi niż ludzie. To chyba nie do końca prawda, przecież z ich wspomnień wynika, że kiedyś były normalnymi dziećmi. Akira to już trochę inna sprawa. Od samego początku poznajemy go już na stole operacyjnym, ale czy i on jest kimś naprawdę innym? Wszyscy prawdopodobnie są czymś w rodzaju następnego szczebla ewolucji człowieka, moc którą posiadają jest charakterystyczna dla naszych następców. To by tłumaczyło, dlaczego z upływem lat pozostali dziećmi - naukowcy wzbudzili w nich moc, na którą człowiek nie był fizycznie ani psychicznie przygotowany. Kosztem rozwoju mocy i jej kontroli był zatrzymany rozwój ciał, ale wyraźnie Moc jest naszym przeznaczeniem, lecz musimy do niej dojrzeć („Każdy ma moc Akiry"). Pozostaje jeszcze pytanie: co nimi kierowało? Tu można długo wymieniać (przeznaczenie, nieodparta siła, sama moc), lecz według mnie przyczyna jest dużo bardziej prozaiczna. Tak naprawdę nadal byli dziećmi i to o czym najbardziej marzyli, to odzyskać przyjaciela. Może również liczyli na jakąś pomoc od niego, wyzwolenie? Wygląda na to, że Akira znalazł nareszcie właściwe wyjście dla ich mocy i z ich przyjaźni zrodził się nowy wszechświat. Tym razem udało się zgromadzić wystarczającą energię i świat nie musiał przejść apokalipsy (chociaż Neo-Tokio musiało zapłacić swoją cenę. (...) Mnie jednak w tym filmie zastanowiło coś innego. Zwróciłem mianowicie uwagę na postacie występujące w Akirze. W dziwny sposób Katsuhiro Otomo niemal każdą z nich przedstawia w skrzywiony sposób. Więcej! Przedstawia je przedrzeźniając panujące stereotypy, dopiero później odkrywając ich prawdziwą (na pewno?) naturę. Jedną z najciekawszych postaci jest niewątpliwie Pułkownik. Przedstawiony w pierwszych minutach jako bezduszny wojskowy, wypełniający rozkazy (jego własne słowa!) i nie liczący się z nikim, odkrywa swoją prawdziwą naturę w obecności Numerów, okazując się ich jedynym przyjacielem. (...) Interesujące jest też to, że Pułkownik jako jedyny zwraca się do nich po imieniu. Pod całą maską obojętności kryje się troska o losy miasta, którą uważa za swój obowiązek, zaś jego niechęć wynika raczej z wieloletniego doświadczenia i obserwacji jak ludzkość stacza się w dekadencję. Drugą interesującą postacią jest Roy - nieustraszony i charyzmatyczny przywódca rebeliantów, którego marzeniem jest zmienić świat. Nieustający w działaniach powoduje, że sam prezydent przyłącza się do niego i służy radą oraz cennymi informacjami. Cała jego potęga okazuje się jednak fikcją w konfrontacji z prawdą. Jego grupa okazuje się garstką fanatyków, zaś on sam dowiaduje się, że był jedynie narzędziem w rękach pazernego Prezydenta. (...)

Jarosław Zachwieja, Szczawnica

„W ostatnim (5) KAWAII, Pan Bartek Kędzierski poruszył me serce chcąc wytłumaczyć znaczenie słowa „cyberpunk". Chwała i wieczne oglądanie ANIME mu za to, lecz mógł skonsultować się z kimś kompetentnym kto zna się na tym. Teraz proszę o wybaczenie, lecz będę zmuszony sprostować jego słowa. Definicja „cyberpunku" nie istnieje, jest to fikcja. Istnieje za to system RPG o takim tytule - jest to szablon, który zdominował rynek i prawie wszystko, co związane jest z przyszłością „robione" jest pod tę grę. Najprościej byłoby określić ten gatunek słowami: „Nic, co posiadasz się nie liczy, nie ufaj nikomu, ważne jest tylko twoje przetrwanie. Ludzie, których znasz podziwiają cię za twoją postawę." Oczywiście istnieją różne typy ludzi w świecie Cybera (fikxerzy, solosi, netrunerzy czy nomadzi, do których zaliczyć można Tetsuo czy Kanedę), każdy z nich ma inne podejście do życia i sposoby zarabiania na siebie. Nie oznacza to, że „Akira" nie należy do tego gatunku, jest po prostu specyficzna. CYBERPUNK ogniskuje swoją uwagę na „zwykłych" ludziach, którzy mają swój zawód i wykonują go „day after day", aż do znudzenia. AKIRA opowiada o rzeczach mogących zmienić, i w efekcie zmieniających, świat (...).
- po pierwsze - robot to nie to samo co cyborg.
- po drugie - punki to nie społeczność, a subkultura - aby zaliczać się do oddzielnej społeczności trzeba się wykazać jakąkolwiek produkcją oraz mieć sprecyzowa-

ny system wartości, który na pierwszym miejscu stawiałby pracę.
- po trzecie - (...) nie sądzę, aby Tetsuo panował nad swoim ciałem czy umysłem.
- po czwarte - „to co pan doktor wyprawiał z Tetsuo" nie podpadało pod cyborgizację, operowali go tylko dlatego, iż miał wypadek - nie „grzebali" mu w systemie nerwowym (...)
- po piąte i ostatnie - Akira to nie żaden cyberbudda i nie takie jest założenie filmu. Jeszcze jedno: jak Tetsuo mógł stać się Akirą - bardziej przypominało to przeistoczenie w nadistotę odpowiadającą „obcym" z „Odysei kosmicznej", ale Bartkowa fuzja człowieka w człowieka jest wielce interesująca (...)"

Z poważaniem: Radosław „Baka" Gładysz

Odpowiada autor tekstu - Bartek Kędzierski:

Jako autor krytykowanego artykułu poczułem się zobowiązany wynegocjować od Jediego chociaż jedną stronę na odpowiedź. Odpowiadał będę stopniowo, na każdy (mam nadzieję) zarzut osobno. Zanim przejdę do konkretów, dwie sprawy. „Definicja cyberpunku nie istnieje - to fikcja". Tym prostym zdaniem autor listu stwierdził, iż pisze o czymś, czego nie ma. Panie Radku, bez określenia znaczenia wyrazu (a tym właśnie jest definicja), nie można się nim posługiwać, ponieważ nie istnieje żadna treść, jaka by się za nim kryła (wskazówka: proszę czytać, co się pisze). Po drugie - to twierdzenie, iż „cyberpunk ogniskuje swoją uwagę na „zwykłych" ludziach, którzy mają swój zawód i wykonują go „day after day", aż do znudzenia"... To miło, że obejrzał Pan (a może i przeczytał) „Łowcę androidów", ale P.K. Dick napisał też i inne książki. Wskazówka: „Trzy stygmaty Palmera Eldritcha". Co do systemów RPG, to wolę szachy. Tam również mamy do czynienia z różnymi typami figur, ale nie twierdzę, że Kaneda to pion, a Tetsuo - hetman. Przejdźmy teraz do sedna, czyli zarzutów. Pierwsze zdanie jest jak najbardziej prawdziwe, jednak nigdy nie napisałem, że robot to to samo co cyborg. Po prostu autor listu wyjął z kontekstu i zbyt poważnie potraktował pewien nawias. Drugi zarzut, dotyczący społeczności, jest również niecelny. Pisze Pan, że punki to nie społeczność. Otóż, jak najbardziej jest to społeczność, gdyż żyją oni na jakiejś zwartej jednostce terytorialnej i powiązani są między innymi wspólnotą warunków życia i wspólną kulturą (tu - subkulturą, jeśli chodzi o system wartości). Podana przez Pana definicja jest niczym innym, jak definicją społeczeństwa (a nie społeczności) w ujęciu marksistowskim (gratuluję postępowego wyboru, a może to jakiś nowy system EuroRPG, tylko „w" brakuje?), gdzie charakter społeczeństwa zależy od typu dominującego sposobu produkcji. Zarzut trzeci, w którym wątpi Pan w samosterowność Tetsuo. Wyjaśnię więc, iż chodzi o to, czy organizm jest w stanie sam podejmować decyzje. Oglądając ANIME, okazuje się, że tak. Zarzut czwarty, w którym Pan Radek sam sobie zaprzeczył. Napisał Pan, że „to co pan doktor wyprawiał z Tetsuo" nie podpadało pod cyborgizację, po czym wspomniał, iż doktor i reszta „zmieniali stopniowo częstotliwość fal mózgowych Tetsuo". A po co zmieniali, pytam. Tak dla kawału?
Po piąte, twierdzi Pan, iż inne jest założenie filmu. Może ma Pan rację, ale brakuje mi w Pańskim liście tego „właściwego" założenia. Cóż, jedyne wyjście, to konsultacja z panem Otomo. Na koniec jeszcze mała uwaga. Fuzja nie polega na zamianie czegoś w coś, a na połączeniu kilku odrębnych przedmiotów, będących podmiotami fuzji. Co do „Odysei kosmicznej", to może porówna Pan „Akirę" do „Szninkla"?
Panu Radosławowi dziękuję za list i składam wyrazy szacunku. Czekam na kolejne listy od ewentualnych oponentów lub sprzymierzeńców.

(...) Po krótkim dochodzeniu w sprawie „inteligentnych tekstów" (Andrzej Szczołko - Kawaii nr 4) z Sailor Moon, doszedłem do następującego wniosku - tłumacz powinien się czym prędzej powiesić. Zaklęcie (atak) Sailor Venus - „Crescent Beam" powinno w wolnym tłumaczeniu brzmieć - „Rosnący promień światła". Niestety, tłumacz pomylił słowo „beam" (ang. „promień") ze słowem „bean" (ang. „fasola") i stąd rozbrajające stwierdzenie - „groch, fasola". Nie wiem jednak dlaczego atak Sailor Mercury - „Shabon Spray", nazywa się u nas „mydło, powidło". Podejrzewam kolejną wpadkę tłumacza. Lecz muszę przyznać rację koledze - dialogi są czasem dobijające. (...)

Venti - Paweł Wańtowski

(...) Co do genialnego i arcytolerancyjnego pomysłu Chaosana z Kawaii nr 6... Kto z Mieciem wojuje, od Miecia ginie, ogłaszam co następuje: jeśli nie chcecie, aby manga w Polsce zeszła na psy, albo jeszcze niżej, i zginęła wśród wolnego rynku, wichrów i burz, to bezwarunkowo urządźcie publiczne całopalenie 1000% wszystkich listów na temat „Kocham cyberpunk! Chcemy cyberpunku!"... i tak dalej, szkoda pióra. Tak na marginesie, czy Pai z Warszawy (Kawaii nr 6) przypadkiem zauważył, że Sailor Moon, czy jakoś tak, to też anime?! Prócz tego mógłby łaskawie zwrócić uwagę na fakt, że aktualnie tematyka Sailor Moon zajmuje w Kawaii AŻ dwie strony, a nie „większość" 68-stronicowego pisma! Chyba fani najbardziej lubianego w Polsce serialu anime mają prawo coś o nim poczytać, więc nie rozumiem, co ma znaczyć to mieszanie go z błotem w większości listów w Kawaii nr 6. Dobra, niech Wam będzie Wojtek, sailormaniacy to nie otaku, a Sailor Moon to najwyżej „nieporozumienie" i „bajka dla dzieci", skoro takie kulturalne i tolerancyjne autorytety tak się wyraziły, to nie może być inaczej! Ale wiecie, Wasze zdanie może nas wcale nie obchodzić, tak długo jak znajdą się ludzie, którzy uszanują nasze zamiłowania, podobnie jak starają się uszanować Wasze - np. do cyberpunku. (...) Jestem stanowczo przeciwna erotyce i temu podobnym historiom, jakkolwiek by je nazwać, w mandze i anime. Być może autorzy niektórych listów bardzo się zdziwią, ale dla mnie bohaterowie mang są piękni, choć nie widziałam ich nago i taki obraz wcale nie zwiększyłby mojej sympatii do nich, a wręcz przeciwnie. (...)

Renata Kleinert, Grodków

Jeśli mój list posiadałby tytuł, to byłby on mniej więcej taki: „coś o homoseksualizmie, tudzież o amerykańskim partactwie w mandze" - brzmi interesująco, prawda? Zapewne nie trzeba wspominać, że temat ten dotyczy niektórych postaci z Czarodziejki z Księżyca. Tak więc, bez zbędnych wstępów, rozpocznijmy rozprawkę. Wkurza mnie dogłębnie, gdy podejrzane osobniki, nazywający siebie otaku, mają coś przeciwko odmiennym upodobaniom niektórych bohaterów płci obojga i z różnych obozów. Jeśli ktoś naprawdę lubi mangę i to co ona sobą reprezentuje (a przypomnę niektórym, że to nie tylko szybkie sceny akcji i gołe panienki, ale również prawdziwe pię[illegible]ść, niekoniecznie w stylu, cytuję: „och, jaki on ma nos, jak chłopak, w którym byłam z[illegible] powinien widzieć w związkach bohaterów [illegible] dobrych, coś więcej, a nie kwitować je stwierdzeniem [illegible] - pedały...". Na wszystkie ciemne moce i siły wszystkich żywiołów, trochę tolerancji! Wiadomo oczywiście, że pisząc o niekoniecznie dobrych bohaterach mam na myśli Zoisite i Kunzite, którzy całkiem przypadkowo są moimi ulubionymi postaciami anime. A jeśli komuś się nie podoba, że łączy ich coś więcej niż „braterska miłość", to niech idzie do diabła. Poza tym, przecież nie tylko oni są gejami! (TAK! Powiedzmy to wyraźnie! Gejami!) Co z Haruką i Michiru, z których w jednym z tłumaczeń zrobiono dwie siostry. Niestety, jak ktoś już słusznie zauważył na pewnej internetowej stronie - siostry nie całują się z języczkiem! A co do [illegible]obienia z Zoisite kobiety w amerykańskiej i niemieckiej wersji Sailor Moon, to przecież skandal i oszczerstwo! Jak można tak spartaczyć oryginał! Składam oficjalny protest przeciwko niszczeniu zamysłu autorów! A poza tym, jeśli Amerykanie naprawdę starają się nie niszczyć psychiki dziecka, to mogliby przynajmniej postarać się o szczegóły - Zoisite mimo tego, że ma dziewczęcą niemal twarz i nie stroni od kokieteryjnych gestów (pomijam fakt, że bezczelnie zmieniono mu głos!) nadal pozostał płaski jak deska! Animatorzy każdą żeńską postać, nawet małą ChibiUsę i Sailor Uranus, kryjącą się za męską koszulą i krawatem, wyposażają w zaokrąglone kształty, a nie pozostawiają samym sobie, co dzięki Mocy Kryształów nie uszło uwadze nieco starszych indywiduów lubiących „duże oczy", którzy założyli już kilka fanclubów dla samego Zoisite, kilka osobnych dla Kunzite i jeszcze kilka dla ich obu razem (szukajcie, a znajdziecie...) i ośmieszyli wszystkich odpowiedzialnych za dystrybucję Sailorek w Stanach ignorantów. I prawidłowo. A jeśli niektórych rodziców zbulwersowały pytania dzieci, typu: „mamo, a dlaczego ci panowie są w sobie zakochani?", proponuję wszystko spokojnie wytłumaczyć, choćby w ramach edukacji, a nie zmieniać formułę postaci, a tym samym i całej serii. (...) Jestem przeciw wszelkim machlojom w tłumaczeniach, zmienianiu postaci i oryginału! Jeśli jeszcze jakiś wściekły otaku myśli tak jak ja, lub też ktoś z natury nietolerancyjny jest chętny do długiej i zawziętej dyskusji, niech napisze. Moja dyspozycyjność: 100%.

Zoi, ul. Zbożowa 7/88, 81-020 Gdynia

(...) A ci, którzy tak szykanują Bunny & Co., uważają, że to stek bzdur, a w ogóle o czym my tu mówimy? Przecież ten spór nigdy się nie skończy, ale nie możemy zrezygnować z „Czarodziejki...", oczywiście za przesadę uważam poświęcenie się bez reszty temu anime (i tematowi w ogóle), bo jak piszą niektóre dziewczynki, że dzięki Usagi wyzdrowiały, odnalazły cel swej egzystencji, albo gdy Sailor Moon się skończyło i chcą popełnić seppuku... To trochę śmieszne i banalne. Chociaż z drugiej strony, czego by się nie zrobiło dla słodkiej Armitage? (...) Adult manga... Cóż, mimo iż jestem chłopakiem nie pochwalam w mandze pornografii i podobnie jak kolega Jacek Nowacki z Olsztyna uważam, że duża część czytelników myli te dwa pojęcia (erotyka vs pornografia). Przecież porno to obrzydlistwo, rzygać się chce na widok upokarzających scen z naszymi ukochanymi bohaterami. Sam widziałem takie obrazki i po przepełnieniu nimi mojego mózgu miałem dość. To był czysty GWAŁT i wcale mnie to nie bawiło. (...) Ale widziałem też prawdziwie erotyczne sceny, z których emanowało ciepło, słodycz, pożądanie. Gdzie w całej krasie ukazane zostało piękno ciała. Być może niektórzy czytelnicy, może również dziewczyny, zetknęły się z mangą dla dorosłych w niewłaściwy sposób, a pierwsze zetknięcie jest najważniejsze. Podsumowując, twierdzę, że powinniście znaleźć miejsce i na to. Jeśli dokonacie gustownego i wyrafinowanego wyboru, nikt nie powinien mieć do was pretensji, weźcie to pod uwagę. Pozdrawiam Surprise & Outsiders, Andy`ego i Cukierka - Seung Miny, a także redakcję i all of OTAQ!

Eliasz G. - Święty, Nowa Sól

Być może się powtórzę, ale widzę że jest to konieczne. Niestety muszę przyznać Ci rację - problem Sailor Moon i seksu w Kawaii chyba nigdy nie zostanie zażegnany. To co przedstawiamy Wam w tejże rubryce, to tylko mikroskopijna dawka tego, co przychodzi do redakcji. Staramy się wybierać listy, które są jakby przekrojem większości problemów poruszanych w waszej korespondencji. Nie jest to proste. Zacznijmy może od Sailor Moon - postawmy sprawę jasno - Sailor Moon nie jest najlepszym, najwspanialszym i jedynym godnym uwagi anime na świecie - i to jest fakt. Sailor Moon jest bardzo dobrą produkcją - i to jest kolejny fakt. Takich produkcji jak Sailor Moon i o niebo lepszych jest wiele - fakt... Ale - Sailor Moon jest najpopularniejszym serialem anime w Polsce, i tak długo jak będą tego żądali fani - będzie gościła na łamach Kawaii, gdyż to dzięki fanom Sailor Moon fani innych anime oraz samej Japonii mają swój miesięcznik. Nie - fani Salor Moon nie stanowią połowy czytelników - fani Sailor Moon to większość! Jak więc redakcja, która ma ciężkie zadanie pogodzenia wszystkich gustów, ma nie brać pod uwagę głosów większości? - jest to niemożliwe! Wybór jest prosty - ściągamy Sailor Moon z łamów Kawaii i pismo przestaje istnieć - nie mają go ani sailormaniacy, ani fani innych anime, koniec, kropka. Kto tego nie rozumie, ma pecha, bo prościej już tego wyjaśnić nie można. Jak bardzo byśmy nie kochali tego, co robimy, od jednej rzeczy się nie uwolnimy - komercji. Kochani - pismo musi na siebie zarabiać, tego żądają ludzie, którzy inwestują w to grube pieniądze i taka jest szara rzeczywistość, a my musimy jej sprostać, żebyście Wy mieli to, co kochacie najbardziej. Następna sprawa - seks - niestety i tutaj sprawa nie jest prosta, gdyż granica pomiędzy erotyką a pornografią jest baaaardzo płynna, a powiedziałbym nawet, że NIE ISTNIEJE, gdyż to co dla jednego jest delikatną erotyką, dla innego to czysta pornografia i zgorszenie, a zatem co byśmy nie wrzucili i tak znajdzie się ktoś, komu będzie to przeszkadzało. A poza tym, kto wytłumaczy takiej ośmio czy dziesięciolatce - czyli większości fanów Sailor Moon w Polsce i jednocześnie naszych czytelniczek - dlaczego na tej czy innej stronie ta pani z tym panem są nago i czym się różni erotyka od pornografii? - finał będzie prosty - rodzice i nauczyciele zabronią kupować pismo dzieciom i znowu osiągniemy efekt jak w przypadku usunięcia z naszych łamów rubryki sailorek. My rozumiemy, że natura Polaków jest taka, że zawsze i wszędzie o wszystko się kłócą i zawsze wiedzą lepiej, ale jeśli i tym razem ta natura przejmie kontrolę nad naszymi poczynaniami, to nasze starania szybko spalą na panewce. Poczekajcie kilka lat, hmm... może krócej, zmiany nadejdą, ale nie dzisiaj i nie tutaj.

(...) Do niedawna byłam zupełną ignorantką w dziedzinie mangi i anime, szczerze mówiąc nie miałam pojęcia, że coś takiego w ogóle istnieje i że tak to się nazywa. Kiedy moja młodsza kuzynka wpatrywała się w telewizor połykając kolejne odcinki Sailor Moon, zastanawiałam się, kim są te postacie o wielkich oczach i przechodziłam na tym do porządku dziennego. Jednak po wakacjach wszystko się zmieniło. W mojej klasie pojawił się chłopak z Czarodziejką na plecaku. Pierwsza myśl, jaka przyszła mi do głowy: „Chory jakiś, czy co?". Im lepiej go poznawałam, tym bardziej zastanawiała mnie postać Usagi na jego plecaku. Stwierdziłam, że muszę zobaczyć co on w tym widzi. Zaczęłam oglądać serial. Jakoś tak się złożyło, że Polsat 2 zaczął emitować serię od początku. No i zakochałam się. Najpierw w Czarodziejkach, potem w Pawle, a może odwrotnie, któż to teraz wiedzieć raczy. Przez jakiś czas byliśmy razem, potem się skończyło, ale w życiu różnie bywa. Nikt nie zabroni mi kochać ani Pawła, ani Czarodziejek. Właściwie postawiłam się wszystkim dookoła. W ciągu dwóch miesięcy dowiedziałam się o mandze i anime wielu rzeczy, o których dotąd nie miałam pojęcia. Przyjaciele uważają, że zwariowałam, inni, że próbuję w ten sposób odzyskać straconą miłość, w domu pukają się w czoło, a ja wiem swoje. Najbardziej bawi mnie wzrok sprzedawców, kiedy kupuję Kawaii, albo Czarodziejkę z Księżyca. Ostatnio tak mnie rozśmieszyło zdumienie pani w sklepie, że po sprawdzeniu stanu swojego konta zrobiłam najbardziej zwariowaną rzecz w życiu, tzn. kupiłam jeszcze Ciuchcię, Muminki i Kaczora Donalda. Może to było głupie, ale za to śmiałam się z tego przez cały dzień. (...)

„Pająk" z Ludwikowic

I tym optymistycznym akcentem żegnamy się z Wami do następnego numeru, sayonara!

REDAKCJA „KAWAII"
Wydawnictwo Silver Shark
ul. Tęczowa 25
53 - 602 Wrocław

Regulamin:

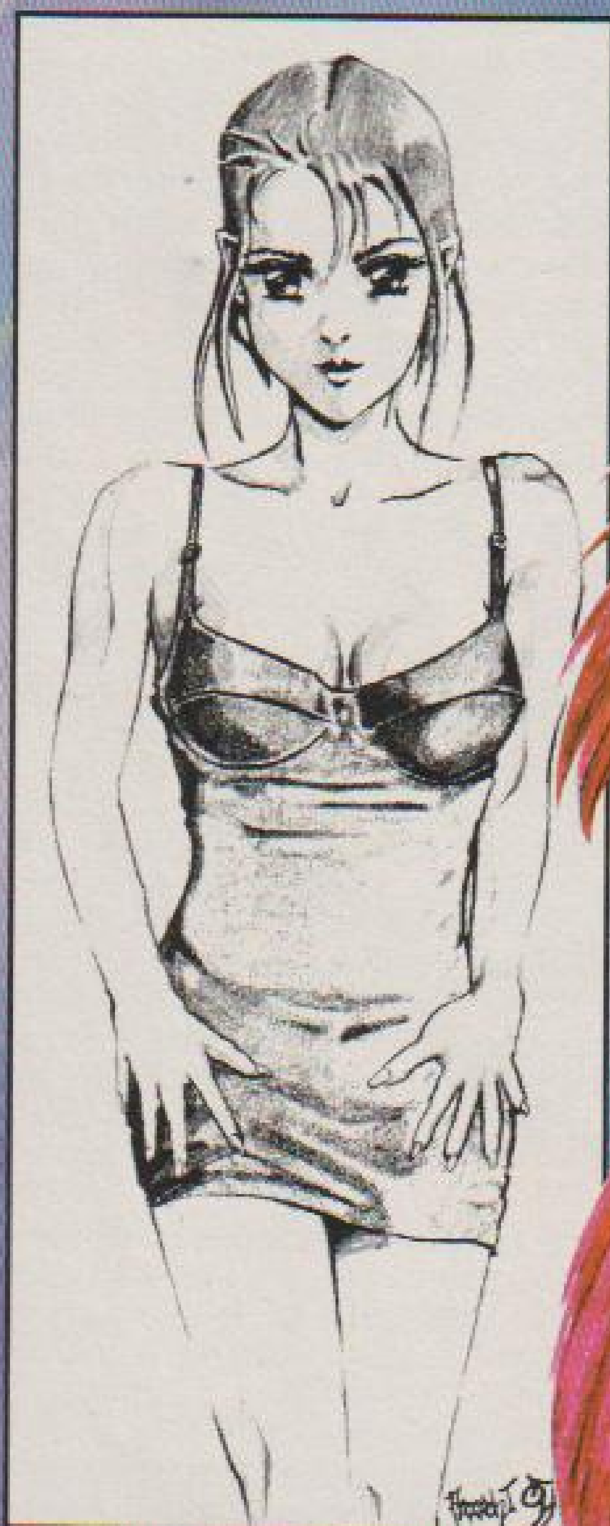
1. Prac nie należy składać.
2. Prace należy usztywniać kartonowymi wkładkami.
3. Minimalny format prac to A5, maksymalny - A3, preferowany - A4.
4. Prace powinny być wykonane na białej i w miarę sztywnej kartce papieru, bez jakiegokolwiek nadruku (kratka, linia itp.). Prac nie należy wycinać.
5. KAŻDA praca musi być podpisana z drugiej strony (tam, gdzie nie ma rysunku), DRUKOWANYMI, WYRA•NYMI LITERAMI. Oprócz imienia, nazwiska (ewentualnie pseudonimu), można podać również miasto, wiek, tytuł (czyli ogólnie - to, co chcemy, aby zostało umieszczone pod pracą w Galerii Czytelników).
6. Dopuszczalne są wszelkie techniki wykonywania prac (kredki, farby plakatowe, celuloidy, tusz, forma elektroniczna - format PC), natomiast w przypadku kredek świecowych i węgla nie gwarantujemy wykorzystania pracy, gdyż wykonane tymi technikami rysunki najbardziej narażone są na uszkodzenie.
7. Na kopercie należy dopisać dużymi literami, że przesyłka przeznaczona jest do Galerii Czytelników.
8. Zamiast oryginałów, można przysyłać kserokopie prac.
9. Redakcja nie odpowiada za tematykę prac Czytelników oraz naruszenie ewentualne praw autorskich. Autor kopiując pracę bez zezwolenia całą odpowiedzialność bierze na siebie. Pamiętajcie! - nawet najgorsza praca ALE W PEŁNI WŁASNA, jest po stokroć lepsza od najpiękniejszej kopii! (mamy tutaj na myśli ODBIJANIE prac, a nie rysowanie - np. Czarodziejki z Księżyca - nikt Wam nie zabrania rysować swoich ulubionych bohaterów!). My to potrafimy docenić, chociaż nie jesteśmy w stanie kontrolować „oryginalności" wszystkich rysunków. Czekamy na WASZE prace! Dajcie z siebie wszystko! To naprawdę się opłaca!
10. Redakcja nie gwarantuje wykorzystania nadesłanych przez Czytelników prac w Galerii.

Kei McCoy



Kei McCoy





Fuzzuchi

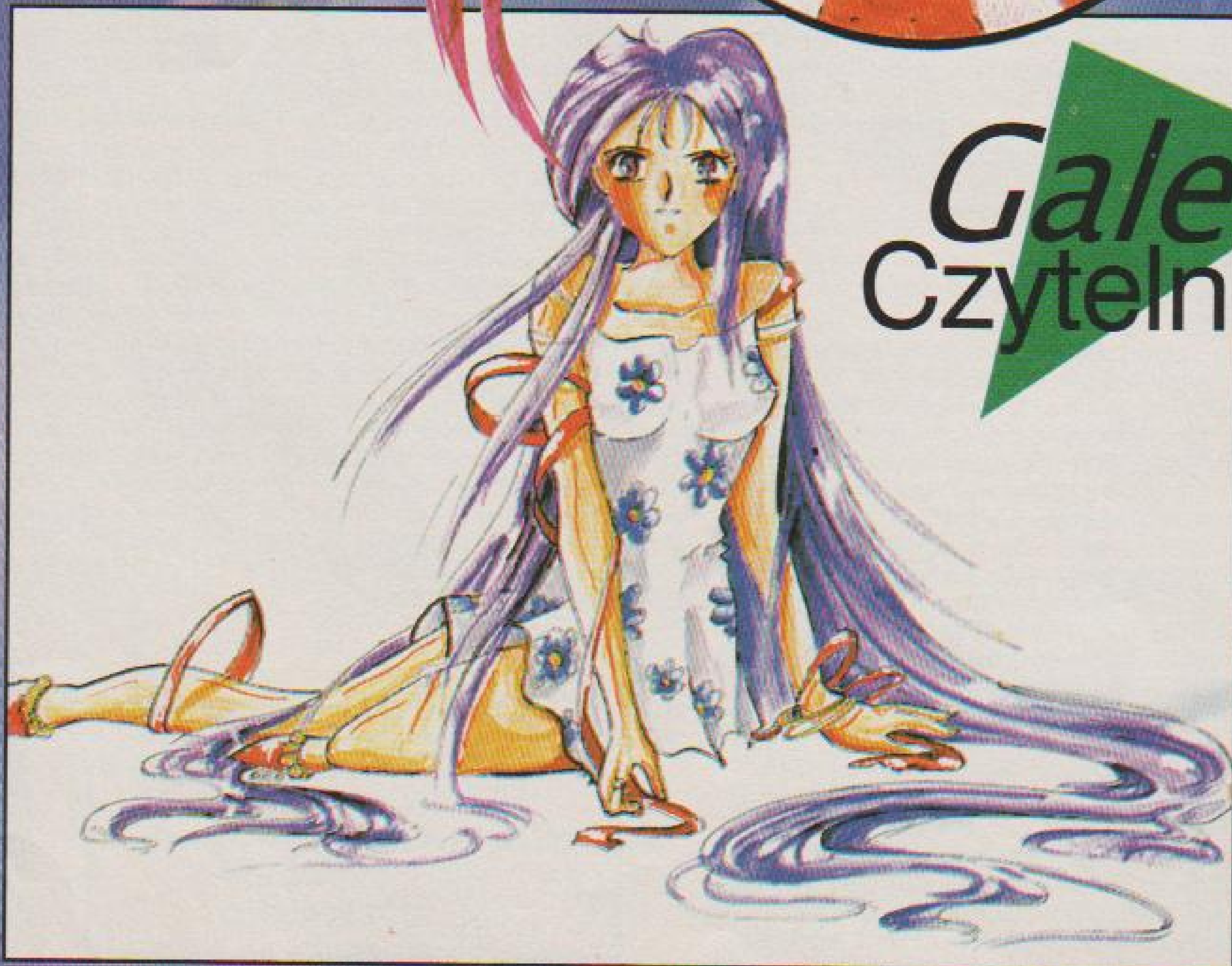


Kei McCoy

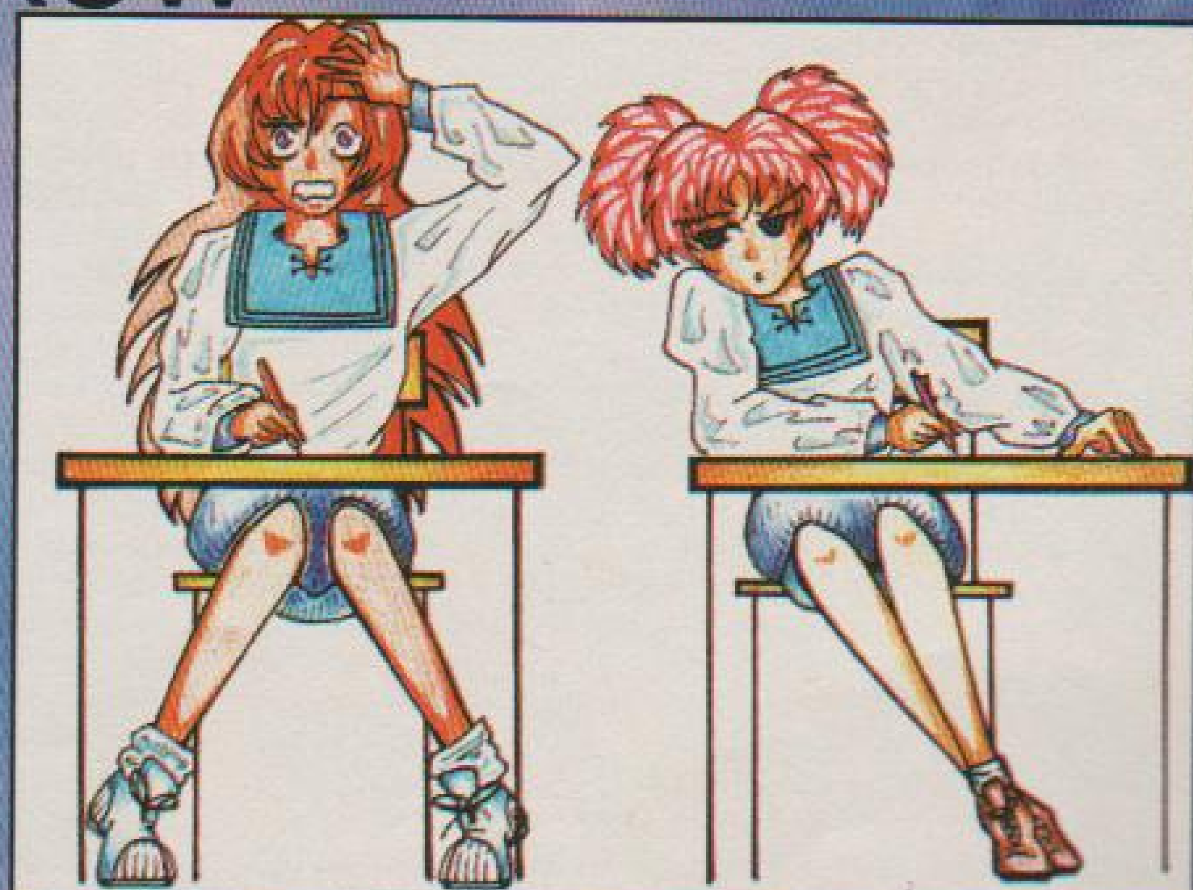


Ania Czerwińska

Galeria Czytelników



Ewelina Stefańska



Anna Palińska

Keiko



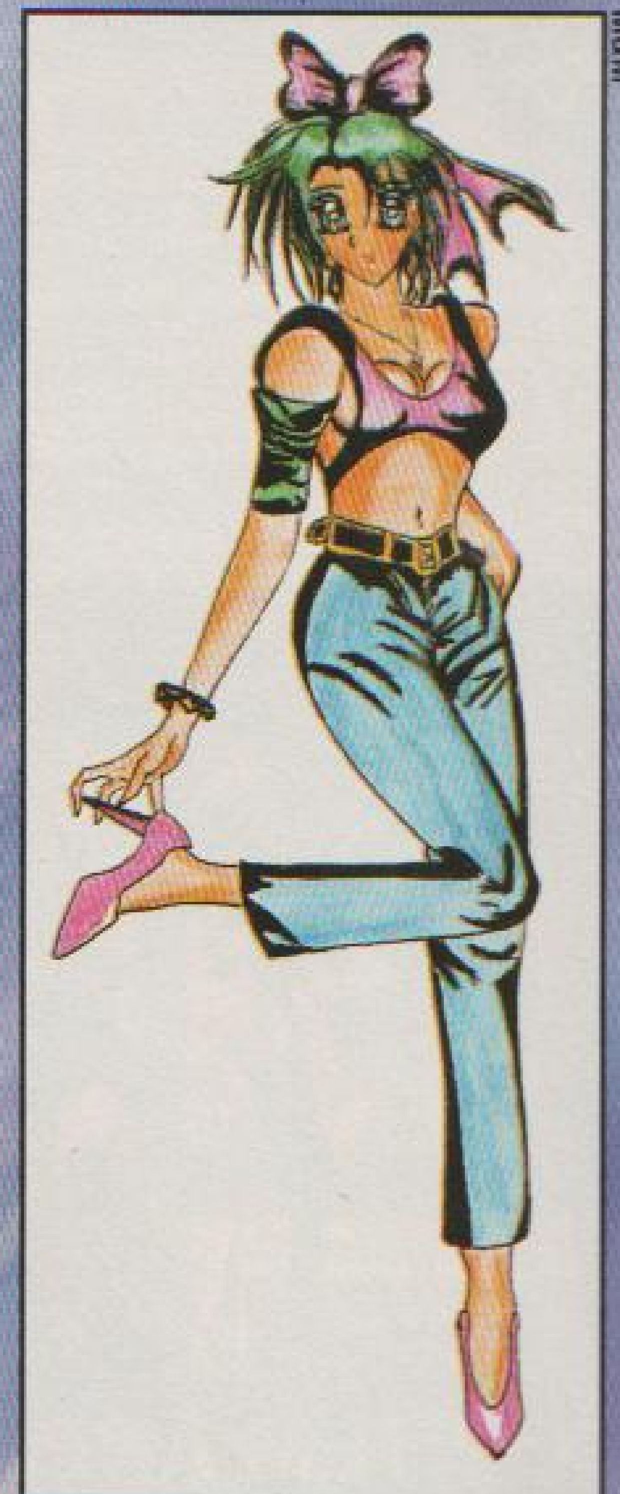
Keiko



Krzysztof Flis

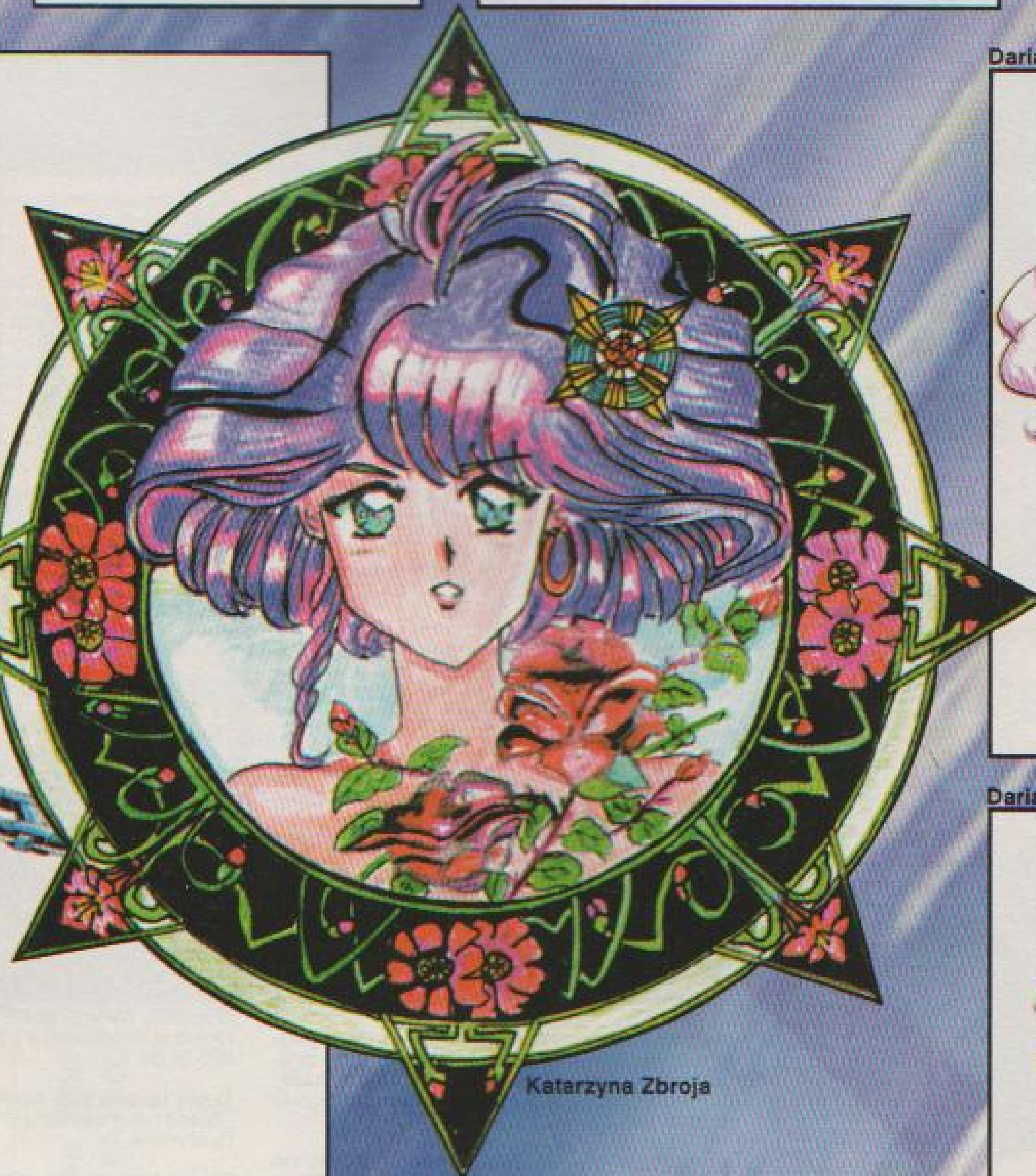


M&M



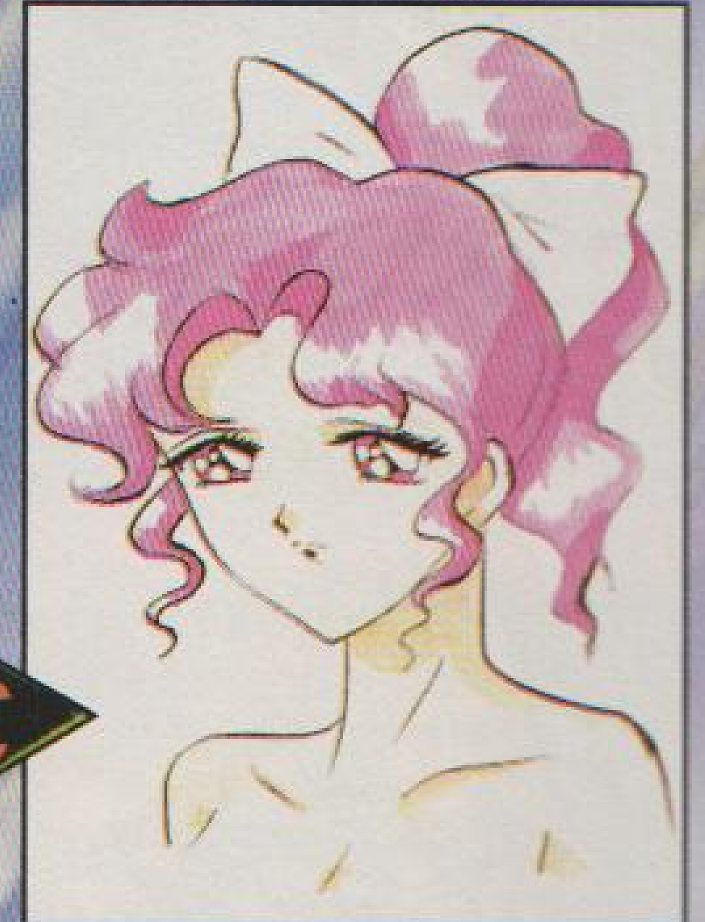


Robert Chojnowski



Katarzyna Zbroja

Daria Suchanek



Daria Suchanek



Daria Suchanek





Monika Chaberska



Agnieszka Walulik

LISTA PRZEBOJÓW
1 GŁOS NA DOWOLNE LISTY

Regulamin:

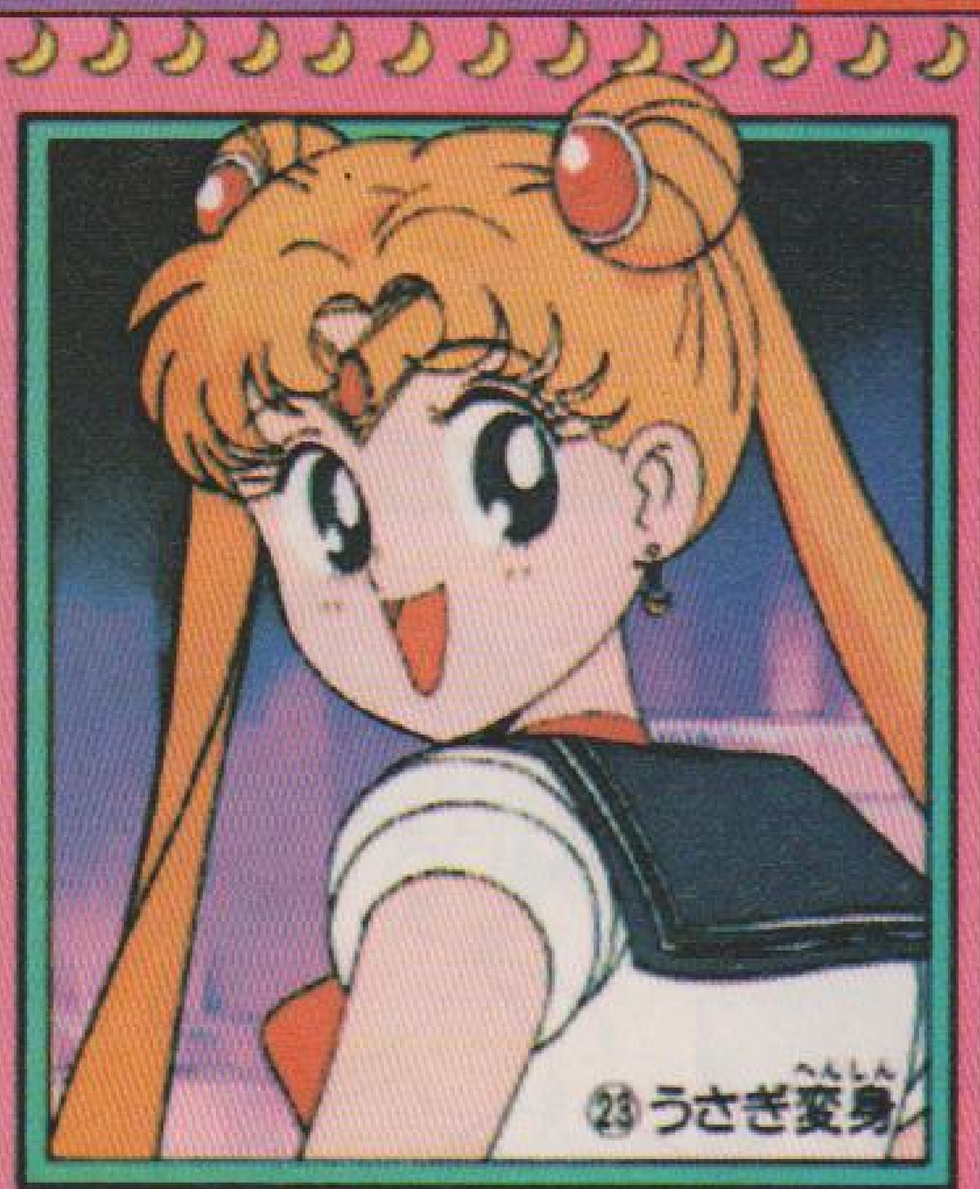
1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. Jednorazowo mozna oddać tylko jeden głos, na jedną listę, czyli np. można wytypować jeden tytuł, jedną czarodziejkę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.
4. Mozna nadsyłać głosy na listy nie istniejące, powołując je w ten sposób do zycia. Oto jakie propozycje dotąd nadesłaliście: - najlepsza manga, - najlepszy mecha, - najlepsza sciezka dźwiękowa, - najpopularniejsza postać anime/manga, - najpopularniejszy wróg anime/manga - najpopularniejsza para, - najpopularniejsza seiyuu, - najciekawszy czar, - najpopularniejszy mangaka.
5. W losowaniu biorą udział tylko kartki z przyklejonym kuponem „lista przebojów", wyciętym z czasopisma.

LISTA PRZEBOJÓW


Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kôdansha/Tôei Animation

TOP TEM ANIME:

1. Sailor Moon
2. Tenchi Muyo
3. Oh My Goddess!
4. Ghost in the Shell
5. Urusei Yatsura
6. 801 Airbats
7. Dragon Half
8. Gunsmith Cats
9. Ranma 1/2
10. Akira




Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kôdansha/Tôei Animation

NAJPOPULARNIEJSZA CZARODZIEJKA:

1. Sailor Moon (Usagi Tsukino)
2. Sailor Jupiter (Makoto Kino)
3. Sailor Uranus (Haruka Tenou)
4. Sailor Mars (Rei Hino)
5. Sailor Neptun (Michiru Kaiou)

Pomocna dłoń

Wraz z przyjaciółmi założyłam „Klub Wojowniczek Srebrnego Królestwa". Jeśli chcesz należeć do klubu, lub połączyć się z nami, napisz. Gwarantuje szybką odpowiedź. Adres: Justyna Chrobak ul. Kalinowa 2, 43-309 Bielsko Biała.

Poszukuję manga/anime plakatów, gadżetów, figurek z Sailor Moon, Moldiver, Oh My Goddess!, Tenchi Muyo i wielu innych. Szukam Kawaii 1,2,4, Sailor Moon Magazyn nr2. Adres: A. Feret, ul. Plo-retariacka 26a/2, 59-222 Miłkowice, woj. legnickie.

Wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Iwona Bania ul. Górnicza 78/1, 44-143 Żernica, tel. 239-79-39.

Szukam otaku z okolic: Krupskiego Młyna, Pyskowic, Lublińca, Strzybnicy, Gliwic, Koszęcina, Tarnowkich Gór, Zabrza, Bytomia, Katowic. Mam 14 lat i jestem spod znaku Byka. Adres: Danuta Majsterkiewicz ul. Park2-Brynek, 42-690 Tworóg.

Poszukuję prac mangowych - przysyłajcie wraz z krótką notką o sobie. Chętnie nawiążę korespondencje z autorami rysunków. Adres: Bellandy ul. Bliska 4/5, 80-541 Gdańsk.

Zakładam Klub Sailor Moon. Jeżeli chcesz zostać wojowniczką i należeć do mojego klubu - napisz lub zadzwoń. Adres: Katarzyna Kronenbach ul. B. Wały 10b/59, 41-412 Mysłowice, tel. (032) 223-02-12.

Nawiążę kontakt z każdym otaku. Kupię numery Thorgala. Adres: Maciej Błaszczyk 492/6, 37-710 Żurawica woj. przemyskie, tel. (016) 678-30-16 (prosić Błaszczyków).

Proszę o kontakt Krzysztofa Wysockiego z numeru 3/97. Adres: Joanna Śpiewak ul. Majowa 47, 43-400 Cieszyn.

Szukam otaku z okolic Słupska. Adres: Hinz Sylwester ul. Mochnackiego 2/3, 76-200 Słupsk.

Sprzedam lub wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Agnieszka Winnicka ul. Chrzanowskiego 2/32, 44-902 Bytom woj. katowickie. Proszę o znaczek zwrotny.

Nawiążę kontakt z otaku w kraju i zagranicą, sprzedam komiksy. Adres: Włodzimierz Kołdras ul. Komorowskiego 10/42, 63-100 Śrem, tel. (061) 38683.

Poszukuje kasety z piosenkami Sailor Moon. Adres: Justyna Jóźwiak ul. Świerczewskiego 11d/12, 67-300 Szprotawa woj. zielonogórskie.

Dwie otaku - Toto i Marley - chciały napisać do GIGlego (Grześka Fastyma), ale nie wiedziały co i jak napisać, dlatego nie napisać i prosimy, żebyś Ty do nas napisać. Adres: Toto&Marley ul. Promień 21/2, 51-659 Wrocław.

Wymienię mangowe pisma. Adres: Małgorzata Aniśko ul. Łokietka 21a/11, 11-400 Kętrzyn woj. olsztyńskie.

Jeśli poszukujesz czegoś ciekawego na temat swojej ulubionej mangi i anime, to wstąp do naszego fan-klubu. Adres: Fan-klub Fanatyków Mangi Oś. Dębina 17a/38, 61-450 Poznań. Prosimy o znaczki zwrotne.

Nawiążę kontakt z otaku z Pruszkowa. Adres: Ilona ul. Dębowa 3/17, 05-804 Pruszków.

Cześć! Mam na imię Karolina i założyłam swój Klub Sailorek. Przyjemnie by było, gdybyście się do niego zapisali. Adres: Karolina Andrysiewicz ul. Bydgoska 9/30, 65-920 Piła.

Kupie komiksy Czarodziejka z Księżyca. Adres: Marek Kowalczyk ul. Bulwary 9/46, 21-300 Radzyń Podlaski.

Wymienię komiksy i mangowe czasopisma. Adres: Anna Kędzior, Rzemień 127, 39-322 woj. rzeszowskie.

Uwaga wszyscy wielbiciele mangi i anime, szczególnie z Poznania i okolic. Jeżeli chcecie, aby w Poznaniu powstał „mangowy" sklep, przysyłajcie swoje zgłoszenia z podpisami na adres: Emilia Kajda ul. Staszica 30/4, 62-200 Gniezno.

Kupię figurki Sailor Moon. Adres: M-chan ul. Moniuszki 37, 21-500 Biała Podlaska.

Fani Sailor Moon, chcecie się zapisać do klubu sailorek? Nazywa się Sailro Stars i liczy 10 członków. Przyślij zdjęcie i swoje dane. Adres: Anna Tereszkiewicz Targoszyn 1h/5, 59-407 Mściwojów woj. legnickie, tel. (076) 872-86-76.

Wymienię anime. Adres: Przemek Krasuski ul. Kurpiowska 1/33, 08-110 Siedlce, tel. (025) 298-20 po 15.00.

Wszystkie dziewczynki w wieku 9-12 lat mogą przyłączyć się do klubu „Sailorek". Mile widziane zdjęcia, cos o tej tematyce i rysunki. Odpiszę na każdy list. Adres: Klub Sailor Moon ul. Mianowskiego 5/1, 91-812 Łódź.

Wymienię anime. Nawiążę kontakt z każdym, kto kocha mangę. Adres: Jakub Janik ul. Klasztorna 8/1 Czechowice-Dziedzice 43-502, tel. (032) 21-533-02, po 16.00, prosić Kubę.

Wymienię serie anime Moldiver i mangę Az do nieba. Adres: Uta Gurda ul. Jaktorowska 2/35, 01-202 warszawa.

Prośba do ludzi z Warszawy - ktokolwiek ma nagrany pełno-metrażowy film pt. Sailor Moon, wyemitowany przez Polsat, proszony jest o kontakt: Karine Aoi ul. Kochanowskiego 32/30 01-364 warszawa.

Wielbicielka Sailor Moon i przeciwniczka Ghost in the Shell nawiąże kontakt z fanami: Basia Rembisz ul. Jagienki 20, 42-200 Częstochowa.

Chętnie nawiążę lub wymienię się na naklejki Sailor Moon. Adres: Marta Wójcik ul. Narutowicza 49/30, 20-016 Lublin.

Sprzedam kasetę „Suikoden" w bardzo dobrym stanie z autografem Mr Roota (tego z SS). Cena do ustalenia. Adres: Kamil Grzybowski ul. Tarchamińska 8/20, 03-746 Warszawa, tel. 678-73-88.

Poszukuje odcinków Sailor Moon - 45, 46. Adres; Damian Racławski ul. Pólko 2/5, 83-130 Pelplin woj. gdańskie.

Chciałbym korespondować z czytelnikami pisma Kawaii. Adres: Kamil Szkup, ul. Łódzka 105, 99-400 Łowicz.

Nawiążę kontakt listowny z miłośnikami mangi i anime. Adres: Marcim Ziomek, Dąbrówka Tuchowska 130, 33-170 Tuchów, tel. (014) 525-670.

Wymienię i sprzedam anime i mangi. Adres: Sebastian Dobrowolski, tel. (061) 848-81-21.

Wymienię anime, nawiążę kontakt z otaku. Adres: Paweł Nowacki ul. Kalinowa 12, 98-161 Zapolice woj. sieradzkie.

Wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Dorota Senura ul. Szarych Szeregów 12/8, 88-100 Inowrocław.

Poszukuje KISSa na Amige 500. Adres. Mr Puchatek ul. 9-go Maja 74/6, 70-136 Szczecin.

Wymienię naklejki za Album Fana. Adres: Joanna Kalarus ul. Staszica 7, 26-006 Nowa Słupia woj. Kieleckie.

Poszukuję eksperta z Sailor Moon. Adres: Tomasz Ciesielski, Na Uboczu 10/70, 02-791 Warszawa, e-mail: spawnio@polbox.com.

Kupię mangi Czarodziejka z Księżyca. Adres: Martyna Szychowska, rukosin 7, 83-113 Turze woj. gdańskie, tel. 136-75-04.

Poszukuje anime. Proszę o pomoc. Adres: Anna Bagińska ul. Mielczarskiego 49/16, 51-663 Wrocław, tel. (071) 48-90-26.

Otaku! Pomocy! Adres: Katarzyna Karaś ul. Krasińskiego 48/10, 74-101 Gryfino.

Szukam mangi „Aż do Nieba". Adres: Agata Olejarczyk ul. Owocowa 16/6, 70-213 Szczecin, tel. (091) 4331099.

Serdecznie zapraszamy do członkostwa w fan-klubie „Moon Power", każdy dostaje legitymację członka klubu. Zrzeszamy już około 300 członków. Wiek nieważny. Adres: Grażyna Jakubowska Al. Wilanowska 41/21, 02-765 Warszawa, tel. (022) 642-05-35.

Proszę o kontakt z osobami posiadającymi na kasetach video odcinki Czarodziejki z Księżyca. Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Michał Sochacki ul. Rudzka 6, 98-300 Ruda, tel. (043) 843-80-51.

Osoby, które chcą ze mną korespondować, wymienić się na anime oraz różne gadżety związane z Sailor moon proszę o kontakt. Adres: Joanna Żywert ul. Jana Kiepury 47a/20, 58-506 Jelenia Góra, tel. (075) 76-71-601.

Proszę o pomoc - wszystkie mangowe pisma poszły z dymem. Adres: Daria Chudnik ul. Wrocławska 31/53, 84-230 Rumia, tel. (058) 671-73-28.

Mam 14 lat. Chciałabym nawiązać kontakt z fanami mangi i anime. Odpiszę na 100 procent. Adres: Ewa Stańkowska ul/ Reja 4/54, 50-354 Wrocław.

Nawiążę kontakt z wszystkimi fanami filmów Magical Girls (jak np. Sailor Moon) i wszystkich którzy rysują w stylu manga. Adres: Taiyuhko Ta ul. Rzymska 28, 03-976 Warszawa.

Posiadam dużo oryginalnych anime. Adres: Michał Konieczko ul. Wiejska 22-28/3, 81-068 Gdynia, tel. (058) 663-48-19.

Piszę do Was fanów Sailor Moon ze szczerego serca. Moja mama nienawidzi tej bajki i wszystkiego, co jest z nią związane, dlatego nie pozwala kupować mi NIC o Sailor Moon. Jeżeli ktoś posiada informacje o Czarodziejkach, proszę o pilny kontakt pod adresem: Barbara Beckier ul. Jaśminowa 7/31, 21-017 Łęczna, tel. (081) 462-71-76.

Precz z erotyką w Kawaii. Piszcie na adres: Marcin Krajanowski ul. Atulowa 9/82, 03-188 Warszawa.

Poszukuję naklejek i laleczek Sailor Moon. Adres: Agnieszka Gaj ul. M.J. Piłsudskiego 44/17, 32-512 Jaworzno woj. katowickie.

Mam 12 lat, każdemu odpisze i wymienię się gadżetami Sailor Moon. Adres: ul. Batalionu Parasol 15/303, 45-290 Opole.

Poszukuje odcinków Sailor moon. Adres: Katarzyna Andrzejewska ul. Skłodowska 4/63, 09-400 Płock.

Kupię naklejki Sailor Moon. Adres: Marika Rejmer ul. Bosmańska 40a1/9, 81-116 Gdynia.

Proszę o kontakt osobę o inicjałach A.K., której list został wydrukowany w rubryce Listy Kawaii nr 7. Mój adres: Agnieszka Rzepa ul. Kilińskiego 25, 84-230 Rumia. PS. Wszyscy o podobnych kłopotach niech też napiszą.

Wymienię czasopisma na komiks. Adres: Jaonna Banaszczyk 1/8, 21-310 Wohyń Bezwola.

Wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Anna Laremba ul. Brodnowska 1/26, 03-439 Warszawa, tel. 670 24 03.

Otaku łączcie się! Adres: Radosław Buczyński „Space" ul. Poświętna 71, 18-300 Zambrów woj. łomżyńskie.

Bardzo bym chciała nawiązać korespondencję z ludźmi, którzy mieliby ochotę wprowadzić mnie w magiczny świat mangi. Adres: Magdalena Szulwińska ul. Prądzyńskiego 20/5, 50-434 Wrocław.

Poszukuje piosenek z Sailor Moon. Adres: Emilia Wróblewska ul. Białostocka 19/4, 18-300 Zambrów.

Fan-Club Sailor Moon ul. Traugutta 3B/2, 30-549 Kraków.

Korespondencyjny Klub fanów mangi i anime OTAKU. Kontakt: Piotr Berendt ul. Węglowa 18/1, 81-341 Gdynia.

Chciałabym pożyczyć anime do obejrzenia. Adres: Patrycja Nowak ul. Długoszyńska 78, 32-520 Jaworzno woj. katowickie.

Uwaga wszyscy otaku! Został powołany do życia nowy klub korespondencyjny pod nazwą Manga X. Już niedługo mamy zamiar połączyć się z innym klubem i wydawać wspólny (naprawdę niedrogi) fanzin. A więc piszcie, piszcie i jeszcze raz piszcie, naprawdę warto. Adres: Manga X ul. Łączna 19c/29, 64-920 Piła.

Szukam pilnie wszystkich tytułów i numerów odcinków serialu Sailor Moon! Adres: Joanna Ogorzałek Przebendów 55, 33-235 Wadowice Górne.

Do wszystkich fanów mangi i anime, a szczególnie Czarodziejki, proszę o kontakt. Adres: Agata Czapkowska ul. Nowowarszawska 128, 15-206 Białystok.

Chcę założyć klub Czarodziejki z Księżyca. Adres: Karolina Kogut ul. Bohaterów Września 10/25, 98-200 Sieradz, e-mail: jkogut@polbox.com.

Szukam pozostałych wojowniczek (i innych bohaterów) - Michiru. Adres: Dolne Wały 17/3, 44-100 Gliwice.

Żeńskie „Mężne Trio" poszukuje sprzymierzeńców na tym okrutnym świecie. Adres: Daria Brandys ul. Karlowicza 7/7, 41-800 Zabrze.

Punkt kontaktowy otaku. Adres; Adamski Krzysztof ul. Kościuszki 22/2, 55-300 Środa Śląska woj. wrocławskie.

Chętnie będę korespondowała z fanami Sailor Moon z całej Polski. Adres: Magdalena Owczarek ul. Armii Krajowej 53/22, 96-100 Skierniewice.

Chciałabym nawiązać kontakt z mangomaniakami na tej ziemi! Adres: Ola Zagórska ul. Lwowska 58/9, 34-100 Wadowice.

Kocham Minako! Fani Sailor Moon łączmy się! Adres: Ola Pekolska Al. Solidarności 64/39, 00-240 warszawa.

Zakładam klub manga. Adres: Paweł Nowosad C/ San Jose 21 2C, Alcorcon Madrit, Espana.

Wymienię się kartami Ani-Mayhem, nawiążę kontakt z mangowcami-pecetowcami i nie tylko! Adres: Gośka Pytel oś. II Pułku Lotniczego 16/105, 31-868 Kraków.

Zapraszamy do nowo otwartego fan-klubu mangi/anime. Gwarantujemy świetną zabawę. Adres: Rio i Nao ul. Tatarakowa 14/18, 20-541 Lublin.

Moje zbiory z Sailor Moon są niepowtarzalne! Piszcie do mnie! Adres: Olka Stańczak ul. Cybisa 2/25, 02-784 Warszawa.

Kupię naklejki Sailor Moon. Adres: Martyna Szychowska, Rukosin 7, 83-113 Turze woj. gdańskie, tel. 136-75-04.

Martę z Zabrza proszę o kontakt. Adres; Małgosia Frąckiewicz ul. Na Uboczu 12/69, 02-791 Warszawa, tel. (022) 648-61-55.

Wymienię mangę. Adres; Paweł Dziadosz ul. Noskowskiego 9/228, 59-506 Jelenia Góra.

Fanka Sailor Moon poszukuje odcinków 45 i 46. Cena do uzgodnienia. Adres: Gabriela Malinowska ul. Nowomiejska 6A/20, 16-400 Suwałki.

Jeśli chcesz być członkiem najfajniejszego, najnowocześniejszego, najciekawszego i najszybciejszego klubu Sailor Moon, napisz do mnie. Adres: Balu-san Al. Niepodległości 31/39, 02-653 Warszawa.

Szukam posiadaczy mang Battle Angel Alita. Adres: Yasha Gromady G. 19/8, 30-657 Kraków.

Poszukuję wszystkiego co dotyczy Sailor Uranus. Adres: Małgorzata Natali ul. Worcella 32/15, 42-200 Częstochowa.

Poszukuję godzinnego odcinka Sailor Moon. Adres: Joanna Olszak ul. M. Konopnickiej 4/41, 85-124 Bydgoszcz, tel. (052) 371-58-66.

Szukam kontaktu na terenie Olsztyna. Adres; Jarek Nowacki ul. Wachowskiego 4/7, 10-691 Olsztyn, tel. (089) 541-33-58.

Nawiążę kontakt z każdym. Adres: Agnieszka Sowa alias Agi ul. Jed. Narodowej 61A, 50-262 Wrocław.

Poszukuje gadżetów z Sailor Moon. Proponuje wymianę. Adres: Paulina Książek ul. Ogińskiego 9/156, 03-318 Warszawa, tel. 675-91-94.

Nawiążę kontakt z każdym otaku. Kupię anime Windaria. Adres: Renata Hołodniuk ul. Główna 8/2, Huta Stara, 42-263 Wrzosowa woj. częstochowskie.

Poszukuję naklejek Sailor Moon. Adres: Agnieszka Wróblewska Nowe Giżewo 16a, 12-100 Szczytno woj. olsztyńskie.

Wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Teresa Gertz ul. Śmolki 12c/2, 30-513 Kraków.

Wymienię gadżety z Sailor Moon. Adres: Teresa Elbis ul. Sokoła 16/6, 41-902 Bytom.

Sprzedam mangowe czasopisma. Adres: Maciej Kasperek ul.Puławska 10a/3, 20-046 Lublin.

Nowy klub fanów Ani-Mayhem! Adres: Marcin „Cinek" Chlebowski ul. Kołłątaja 8/21, 37-700 Przemyśl. PS. Proszę o znaczek zwrotny.

Wymienię informacje o Sailor Moon. Adres: Arleta Wanat ul. Staffa 13, 32-580 Chełmek, tel. 46-18-53.

Wymienię anime. Adres: Jacek Urbanek ul. Żywopłotowa 24/36 m16, 42-271 Częstochowa.

Wymienię lub sprzedam anime. Kontakt: Robert Wicher tel. (015) 823-04-62.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime. Adres: Małgosia Ossowska ul. 3 Maja 21/2, 11-500 Giżycko.

Kocham Sailor Venus. Poszukuje pozostałych wojowniczek. Adres: Anita Grabieć ul. Herdera 8/21, 10-686 Olsztyn.

Wymienię mangę „Czarodziejka z Księżyca" za „Aż do Nieba". Adres: Daisaku Sakaki ul. Karmelicka 15/2, 00-163 Warszawa, tel. (022) 831-36-13.

Dużo ciekawych informacji o bohaterach mangi i anime. Adres: Mangakids ul. Okrężna 1 Międzyborów.

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na KARTKACH POCZTOWYCH.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Pomocna dłoń podaj swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Podaj też cenę, za jaką oferujesz to, co chcesz sprzedać.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany wydawnictw pirackich.

Uwaga! Konkurs! Uwaga! Konkurs! Uwaga! Konkurs!

Jeśli chcesz wygrać atrakcyjną nagrodę mangową, podziel się Kawaii ze swoimi przyjaciółmi!

Jeśli umieścisz ten numer Kawaii w swojej szkolnej bibliotece i otrzymasz potwierdzenie od bibliotekarza, weźmiesz udział w losowaniu atrakcyjnych nagród! Każdy umieszczony przez Ciebie numer w czytelni, to jedna szansa na zwycięstwo! A ile ich będzie, zależy tylko od Ciebie!
Wyraźnie wypełniony i potwierdzony przez bibliotekarza kwit przyślij do redakcji jak najszybciej. Kwit powinien być wycięty w czasopisma, wszelkiego rodzaju kopie nie będą honorowane. Czekamy na Twój głos! Weź udział w wielkiej akcji otaku!

Kawaii Archiwalia

Archiwalia i prenumerata:

1. Należy BARDZO CZYTELNIE I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki „od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne". Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 6/97-styczeń98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH Z CZASOPISMA. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Nie należy przysyłać pieniędzy w kopertach!
7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD ...". Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.
8. Wśród osób, które wykupią co najmniej półroczną prenumeratę, będą losowane nagrody niespodzianki - mangowe oczywiście. Tym razem szczęśliwcami okazali się: Liliana Szczygieł - Rzeszów, Małgorzata Giller - Warszawa, Janusz Sobocik - Jastrzębie, Mariusz Kowacki - Rybnik. Piąty tom Czarodziejki z Księżyca z dedykacją od wydawcy specjalnie dla czytelników „Kawaii", wysyłamy pocztą. Nagrody ufundowało wydawnictwo J.P. Fantastica. Miłej lektury!
9. W razie jakichkolwiek niezgodności prosimy składać reklamacje pod adresem redakcji z dopiskiem: „Kawaii-Reklamacja". Do przesyłki należy dołączyć ksero dowodu wpłaty i krótkie wyjaśnienie.
10. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!





Cena 0.00 zł Nr 1 | Cena 0.00 zł Nr 2 | Cena 0.00 zł Nr 3 | Cena 0.00 zł Nr 4 | Cena 4.55 zł Nr 5 | Cena 4.55 zł Nr 6 | Cena 4.55 zł Nr 7 | Cena 4.55 zł Nr 8 | Cena 4.55 zł Nr 9



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD ...** 24,40zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1i 2** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
- ☐ Namawiam **Mangowe Okienka** 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne ....

....
podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD ...** 24,40zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1i 2** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
- ☐ Namawiam **Mangowe Okienka** 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne ....

....
podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD ...** 24,40zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1i 2** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
- ☐ Namawiam **Mangowe Okienka** 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne ....

....
podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Kawaii

Imię: ....

Nazwisko: ....

Adres: ....

Szkoła (adres i numer): ....

....

Kawaii

Dla potwierdzającego

Tak, potwierdzam - wyżej wymieniona osoba dostarczyła czasopismo „Kawaii", nr 10 (Maj 1998) do czytelni i dostępne jest ono dla wszystkich czytelników naszej biblioteki.

Pieczątka biblioteki

Podpis bibliotekarza..

SZANOWNI CZYTELNICY - POSTANOWILIŚMY, żE NIE BĘDZIEMY (PRZYNAJMNIEJ NA RAZIE) UMIESZCZAĆ W TEJ RUBRYCE żADNEJ GRAFIKI (AUTOPORTRETY, ZDJĘCIA), ABY ZAOSZCZĘDZIĆ MIEJSCA DLA WASZYCH ANONSÓW. REDAKCJA RÓWNIEż ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO SKRACANIA CO DIUżSZYCH ANONSÓW.

NA POCZąTEK MAIA NIESPODZIANKA - W WIELU LISTACH PROSILIŚCIE O PODANIE ADRESU NASZEJ GRAFICZKI - MONIKI ZAJąC. ROZMAWIALIŚMY Z NIą I MONIKA I ZGODZIIA SIĘ NA PODANIE SWOJEGO ADRESU. TYLKO MAIA PROŚBA DO WSZYSTKICH - NIE ZAMĘCZAJCIE JEJ, MONIKA ZDAJE W TYM ROKU MATURĘ! - MONIKA ZAJąC UL. KS. JANUSZA 8/14 M.3, 01-452 WARSZAWA.

ASKA TERKA
WIEK: 11 LAT
ZNAK ZODIAKU: WAGA
DATA URODZIN: 18.10.86
GRUPA KRWI: A.
ULUBIONE KOLORY: NIEBIESKI, RÓżOWY, MORSKI, żÓITY, ZIELONY, BIAIY FIOLETOWY
ULUBIONA CZARODZIEJKA: MOON, JUPITER
ULUBIONA POTRAWA: WSZELKIE CIASTA, PIZZA, KOPYTKA, LECZO, LODY I SIODYCZE!!!
HOBBY" MANGA!!! OPRÓCZ TEGO JESZCZE LENIUCHUJĘ.
NIE LUBIĘ: LUDZI NIEGRZECZNYCH, NACHALNYCH I ODRABIANA LEKCJI.
KOLOR OCZU: NIEBIESKO-SZARE
CHĘTNIE NAWIążĘ KONTAKT Z LUDżMI POGODNYMI I ZAINTERESOWANYMI MANGą I ANIME. CHCECIE SIĘ WIĘCEJ DOWIEDZIEĆ, NAPISZCIE!
ADRES: UL. ZUBARDZKA 10/48, 91-022 LÓDż. LUDZISKA PISZCIE!

SIT ASHOFNY
DATA URODZENIA: 23.09.80
WZROST: 175 CM LUB 1750 MM
WAGA: ZNAK ZODIAKU
OCZY: BRAK
IMPLANTY: BODY V.3, LEGO V.3, HAND V.2, BRAIN V.2, SKÓRA WERSJA V.3 (DLA LUDZI MAJąCYCH KONTAKT Z SW BĘDZIE TO CHYBA ZROZUMIAIE).
LUBIĘ: [illegible] PO LESIE, GRY KOMPUTEROWE, MANGE I ANIME.
NIE LUBIĘ: DYSKOTEK, ALKOHOLU, PRZEDSTAWICIELI THE CHURCH OF THE NEW EPOCH.
ADRES: FILIP TURKIEWICZ INTERNAT ZSG BOROWSKIEGO 2A, 66-400 GORZÓW WLKP.

DOMINIK MISTEREK
DATA URODZIN: 1975.04.12
ZNAK ZODIAKU: BARAN
GRUPA KRWI: 0 (RH+), JESTEM HONOROWYM KRWIODAWCą.
ULUBIONY PRZEDMIOT: TELEWIZOR/VIDEO/PÓIKA Z KSIążKAMI
ULUBIONY KOLOR: NIEBIESKI
ULUBIONA POTRAWA: LODY (MAM TO PO MAMIE)
HOBBY: KOMIKSY, KSIążKI SF, FILMY, KABARET OTTO
OCZY: NIEBIESKIE
NIENAWIDZĘ: PAPIEROSÓW, ALKOHOLU, UżYWEK, CHAMSTWA.
PIERWSZE POJAWIENIE: DATA J/W, ODDZIAI POIOżNICZY PEWNEGO SZPITALA W SZCZECINIE
CHARAKTERYSTYKA: NIE CHCIAIEM PRZYJŚĆ SAM NA TEN ŚWIAT, MUSIELI KROIĆ MOJą MAMĘ, A DO TEGO URODZIIEM SIĘ W „CZEPKU" PIODOWYM. MAM 891 KOMIKSÓW (NA RAZIE), OGROMNE POCZUCIE HUMORU, UWIELBIAM KABARET OTTO, FILMY SF (M.IN. STAR WARS, BACK TO THE FUTURE), KOMEDIE ORAZ FILMY RYSUNKOWE (ANIME PRZEDE WSZYSTKIM). LUBIĘ ZWIERZĘTA (SZCZEGÓLNIE DUżE PSY I MAIE KOTKI) ORAZ RÓżNE ZJAWISKA ASTRONOMICZNE (WSCHODY I ZACHODY SIOŃCA, DESZCZE METEORÓW, KOMETY, ZAĆMIENIA SIOŃCA). CHĘTNIE NAWIążĘ KONTAKT Z DZIEWCZYNAMI O PODOBNYCH ZAINTERESOWANIACH (NA RAZIE MAM TYLKO JEDNą) Z NADZIEJą NA DIUżSZą ZNAJOMOŚĆ. WIEK NIEISTOTNY.
ADRES: ROKITA 6/2, 72-110 PRZYBIERNÓW, WOJ. SZCZECIŃSKIE.

KRZYSZTOF MARĆ
DATA URODZENIA: 19 LISTOPAD 1986
WIEK: 11 LAT
ZNAK ZODIAKU: SKORPION
KOLOR OCZU: CIEMNO SZARY
ULUBIONA POTRAWA: KURCZAK, RYż Z KURCZAKIEM I SIODYCZE
ULUBIONY PRZEDMIOT: WF I BIOLOGIA
ZNIENAWIDZONY PRZEDMIOT: MATMA, RUSKI I TECHNA
ULUBIONY KOLOR: ZIELONY I CZERWONY.
HOBBY: OGLąDANIE SAILOR MOON, CZYTANIE KAWAII I JAZDA NA ROWERZE.
ULUBIONA CZARODZIEJKA: SAILOR MARS GRUPA KRWI: B
CHARAKTERYSTYKA: OCZYWIŚCIE NIE PALĘ, NIE PIJĘ I NIE JESTEM CHULIGANEM. JESTEM BARDZO NERWOWY, CZĘSTO SIĘ KIÓCĘ, NIE CIERPIĘ, KIEDY MI KTOŚ ROBI GIUPIE KAWAIY. JESTEM TEż ENERGICZNY. MOIM NAJSKRYTSZYM MARZENIEM JEST SPOTKAĆ CZARODZIEJKĘ - REI, ALE WIEM, żE TO JEST NIEMOżLIWE.
ADRES: UL. WOżNIAKA 43/3, 41-902 BYTOM, WOJ. KATOWICKIE.

AHN KIEU
PRZEZWISKO: MICHIRU
DATA URODZENIA: 24.04.85, BYK
HOBBY: MANGA I ANIME
WIEK: 13
PLANETA: WENUS, CHOĆ WOLĘ NEPTUNA
ULUBIONA SAILORKA: SAILOR NEPTUN
ULUBIONE ANIME: SAILOR MOON
ULUBIONY KOLOR: MORSKI
ULUBIONY PRZEDMIOT: ANGIELSKI I INFORMATYKA
CHARAKTERYSTYKA: WRAżLIWA, NIEŚMIAIA, SENTYMENTALNA. LUBIĘ LUDZI SZCZERYCH, ŚMIEJąCYCH SIĘ OCZAMI (?), CHOĆ TAK NIE MUSI BYĆ. CHĘTNIE NAWIążĘ KONTAKT Z OTAKU SAILOR MOON, A SZCZEGÓLNIE OTAKU SAILOR NEPTUN.
ADRES: ŁASIŃSKA 9, WARSZAWA-ZACISZE.

ANNA JAWOR
CHARAKTERYSTYKA: Z WYGLąDU PRZYPOMINAM TROCHĘ MIYUKI HANEDĘ, Z CHARAKTERKU TROCHĘ RYOKO, A TROSZKĘ BUNNY. TAK JAK RYOKO LUBI DOKUCZAĆ, TAK JA DOKUCZAM MOJEJ KUMPELI GUNI. UWIELBIAM MANGĘ I ANIME. UWIELBIAM SAILOR NEPTUN, DLATEGO STARAM SIĘ BYĆ DO NIEJ PODOBNA. JEŚLI KOCHACIE MANGĘ I ANIME, PISZCIE DO MNIE BEZ WZGLĘDU NA WIEK I PIEĆ. W MIARĘ MOżLIWOŚCI PROSZĘ O ZNACZEK ZWROTNY.
ADRES: ANNA JAWOR, GORZKÓW WIEŚ 67, 22-415 GORZKÓW.

EDYTA CYPCARZ
DATA URODZENIA: 15.08.86
WIEK: 11 LAT
ZNAK ZODIAKU: LEW
ULUBIONY KOLOR: CZERWONY, NIEBIESKI
ULUBIONA POTRAWA: HAMBURGERY
ULUBIONE ANIME: SAILOR MOON
ULUBIONY PRZEDMIOT: HISTORIA, J. POLSKI.
CHARAKTERYSTYKA: TAKI JAK AMI MIZUNO, TYLKO TAK DOBRZE SIĘ UCZĘ.
ADRES: UL. KOŚCIUSZKI 43/14, 38-500 SANOK

ELżBIETA ŚMIGIEL
DATA URODZIN: 1983.12.03
ZNAK ZODIAKU: STRZELEC
PLANETA: JOWISZ
HOBBY: SPANIE, ROBIENIE ZAKUPÓW, GRY ELEKTRONICZNE, ANIME, MANGA, RYSOWANIE, ZWIERZĘTA, KOLEKCJONERSTWO.
ULUBIONA POTRAWA: LODY I CIASTA
NIE LUBIĘ: MARCHEWKI I ROSOIU
ULUBIONY PRZEDMIOT: BIOLOGIA
NIE CIERPIĘ: MATEMATYKI, FIZYKI, GEOGRAFII I J. NIEMIECKIEGO.
PSEUDONIM: BUNNY, KRÓLICZEK
ULUBIONA POSTAĆ ANIME: USAGI TSUKINO
CHARAKTERYSTYKA: JESTEM TROCHĘ NERWOWA, ALE ZA TO BARDZO SZCZERA, DOŚĆ SYMPATYCZNA I PRZYJACIELSKA. MAM POCZUCIE HUMORU.
ADRES: UL. RAJSKA 56, 28-340 SĘDZISZÓW.

JAKUB SAMEK
DATA URODZIN: 16.02.81
ZNAK ZODIAKU: WODNIK
WZROST: 171 CM
ULUBIONY KOLOR: PURPUROWY, ZIELONY
ULUBIONE PRZEDMIOTY: INFORMATYKA, ANGIELSKI
ULUBIONE SERIALE: SAILOR MOON, BABYLON 5, X-FILES
ULUBIONE CZARODZIEJKI: NEPTUM, URANUS
ULUBIONE GRY KOMPUTEROWE: DUNE 1I2, UFO 1I2, MASTER OF MAGIC, DAGGERFALL
ULUBIONA POTRAWA: SPAGHETTI, PIZZA
MUZYKA: TECHNO, (MORTAL COMBAT), TROCHĘ MUZYKI KLASYCZNEJ
ULUBIENI WYKONAWCY: THE PRODIGY, MARK SNOW
HOBBY: ASTRONOMIA, ROWERY, RPG, CZYTANIE, FANTASTYKA, MANGA.
CHARAKTERYSTYKA: CHODZĘ DO OGÓLNIAKA. JESTEM MARZYCIELEM I FANTASTą. W ANIME CENIĘ SOBIE PRZEDE WSZYSTKIM SKOMPLIKOWANą FABUIĘ. NAWIążĘ KONTAKT Z KAżDYM, KTO DO MNIE NAPISZE. CZEKAM NA CIEKAWE POMYSIY OD WSZYSTKICH CHCąCYCH ZROBIĆ COŚ TWÓRCZEGO.
ADRES: JAKUB SAMEK UL. WARYŃSKIEGO 51/3, 58-105 ŚWIDNICA.

PAULINA SIERZPOWSKA
DATA URODZIN: 24 STYCZNIA 1984
ZNAK ZODIAKU: WODNIK
GRUPA KRWI: B
KOLOR OCZU: NIEBIESKO-ZIELONE
ULUBIONY KOLOR: RÓżOWY, FIOLETOWY, MORSKI
ULUBIONY PRZEDMIOT: MUZYKA, BIOLOGIA, J. POLSKI
ULUBIONA POTRAWA: CZERWONY BARSZCZ Z USZKAMI
ULUBIONA MANGA/ANIME: SAILOR MOON, MARY BELL
DEWIZA żYCIOWA: „WIARA PRZENOSI GÓRY, TRZEBA TYLKO MOCNO UWIERZYĆ W SIEBIE"
CHARAKTERYSTYKA: JESTEM TOWARZYSKA, LUBIĘ ZAWIERAĆ NOWE ZNAJOMOŚCI, NIE LUBIĘ CHAMSTWA I LUDZI ZAROZUMIAIYCH. LUBIĘ DYSKOTEKI KLASOWE. MOJE HOBBY JEST NIETYPOWE JAK NA DZIEWCZYNĘ, A JEST TO MECHANIKA SAMOCHODOWA I ELEKTRONIKA. KOCHAM WSZYSTKIE ZWIERZĘTA. SIUCHAM MUZYKI: JAPOŃSKIEJ POLSKIEJ I STAREGO COUNTRY.
ADRES: UL. MARCINIAKA 22, 04-682 WARSZAWA.

PATRYCJA SUCHODOLSKA
DATA URODZENIA: 15.07.81
WIEK: 16 LAT
GRUPA KRWI: NIEZNANA
HOBBY: ZBIERANIE PLAKATÓW
ULUBIONY PRZEDMIOT: ANGIELSKI, NIE LUBIĘ WFU
ULUBIONA POTRAWA: SAIATKA OWOCOWA, NIE LUBIĘ RYB I LIZUSÓW
IDOLE: MICHAEL JACKSON, ELTON JOHN
CHARAKTERYSTYKA: JESTEM WIELKą MARZYCIELKą, KIEDY SIĘ NUDZĘ, RYSUJĘ CZARODZIEJKI. W PRZYSZIOŚCI CHCIAIABYM ZOSTAĆ DOBRYM ZIOTNIKIEM. MARZĘ O SPOTKANIU YATENA KOU (MOżE KIEDYż, W INNEJ CZASOPRZESTRZENI).
ADRES: UL. KWIATOWA 24, 83-010 STRASZYN

RAFAI SIONIEWSKI
XYWA: ELEPHANT
ZNAK ZODIAKU: WAGA/PIES
GRUPA KRWI: AB
WYKSZTAICENIE: 12 JEDYNEK, 25 DWÓJ, 45 TRÓJ, 125 CZWÓREK, 200 PIąTEK, 15 SZÓSTEK
OCZY: SZTUK DWOJE/BLUE
WYMIARY: 180 CM, RESZTY NIE PODAM
ZAINTERESOWANIA: FANTASY, RPG, WFRP, KOMPUTERY, SZEROKO POJĘTY CZAS WOLNY, KOBITY, RYZYKO (NIE GRA), MANGA/ANIME (OPRÓCZ SAILOR MOON).
ULUBIONE PRZEDMIOTY: DZWONEK, INFORMATYKA
MOTTO: I LOVE DEATH, ONLY SHE WAIT FOR ME!
CHARAKTERYSTYKA: A CO JA BĘDĘ POPADAI W SAMO ZACHWYT.
ADRES: RĘDZIKOWO 28/13, 76-204 SIUPSK 6. PISAĆ MAJą TYLKO KAWAII PANIENKI, NAJLEPIEJ PRZYSYIAJCIE ZDJĘCIA.

PIOTR KOZAK
DATA URODZENIA:23.01.1972
ZNAK ZODIAKU: WODNIK
PSEUDO: GENESIS
GRUPA KRWI: A
OCZY: NIEBIESKIE
ULUBIONY KOLOR: CZARNY, BIAIY, NIEBIESKI
ULUBIONA POTRAWA: KAżDA, BYLE SMACZNA
HOBBY: KOMPUTER (AMIGA), ZBIERAM DOWCIPY, MANGA, ANIME
NIE LUBIĘ: ZAROZUMIALSTWA
ULUBIONA MANGA: SAILOR MOON, URUSEI YATSURA
ULUBIONA CZARODZIEJKA: SAILOR SATURN
ULUBIONE KSIążKI: SERIA STALOWY SZCZUR, ŚWIAT CZAROWNIC
ULUBIONA MUZYKA: J.M. JARRE
NAPISZ DO MNIE NA DOWOLNY TEMAT, ZNACZEK PRZYŚPIESZY ODPOWIEDż.
ADRES: UL. łąKOWA 3B/10, 47-400 RACIBÓRZ, WOJ. KATOWICKIE.

GOSIA
DATA URODZENIA: 78.10.18
ZNAK ZODIAKU: WAGA
GRUPA KRWI: 0
ULUBIONY KOLOR: PURPURA, KARMIN, FIOLET
ULUBIONA POTRAWA: FRYTKI, SIODYCZE
ULUBIONE ANIME: WINDARIA.
ULUBIONY PRZEDMIOT: WSZYSTKIE
UWAGA: PISZCIE DO MNIE WSZYSCY, CHĘTNIE ODPISZE NA KAżDY LIST.
ADRES: UL. PAŃSKA 6/1, 81-608 GDYNIA.

MAIGORZATA N.
DATA URODZENIA: 18.12.1984
WIEK: 13 LAT
ZNAK ZODIAKU: STRZELCZYK
PLANETA: JUPITER
OCZY: NIEBIESKO, ZIELONO, SZARE
ULUBIONY KOLOR: ZIELONY
GRUPA KRWI: B
ULUBIONY PRZEDMIOT: CHEMIA, NIE NAWIDZĘ FIZYKI I MATEMATYKI
HOBBY: ANIME (SZCZEGÓLNIE GRAFIKA), POP, TECHNO
ADRES: UL. K.S. WYSZYŃSKIEGO 2/122, 10-454 OLSZTYN.

Pokwitowanie dla poczty

zł ....gr

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

Dokładny adres

na rachunek
SILVER SHARK z o.o.
PBG S.A.
Oddział we Wrocławiu
NR 1080163-592-27001-801000-111

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ....gr

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

Dokładny adres

na rachunek
SILVER SHARK z o.o.
PBG S.A.
Oddział we Wrocławiu
NR 1080163-592-27001-801000-111

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

Kawaii

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....gr

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

Dokładny adres

na rachunek
SILVER SHARK z o.o.
PBG S.A.
Oddział we Wrocławiu
NR 1080163-592-27001-801000-111

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

NOWY MAGAZYN KOMIKSOWY

KOMIKS AUTORÓW ASTERIKSA:
UMPA-PA

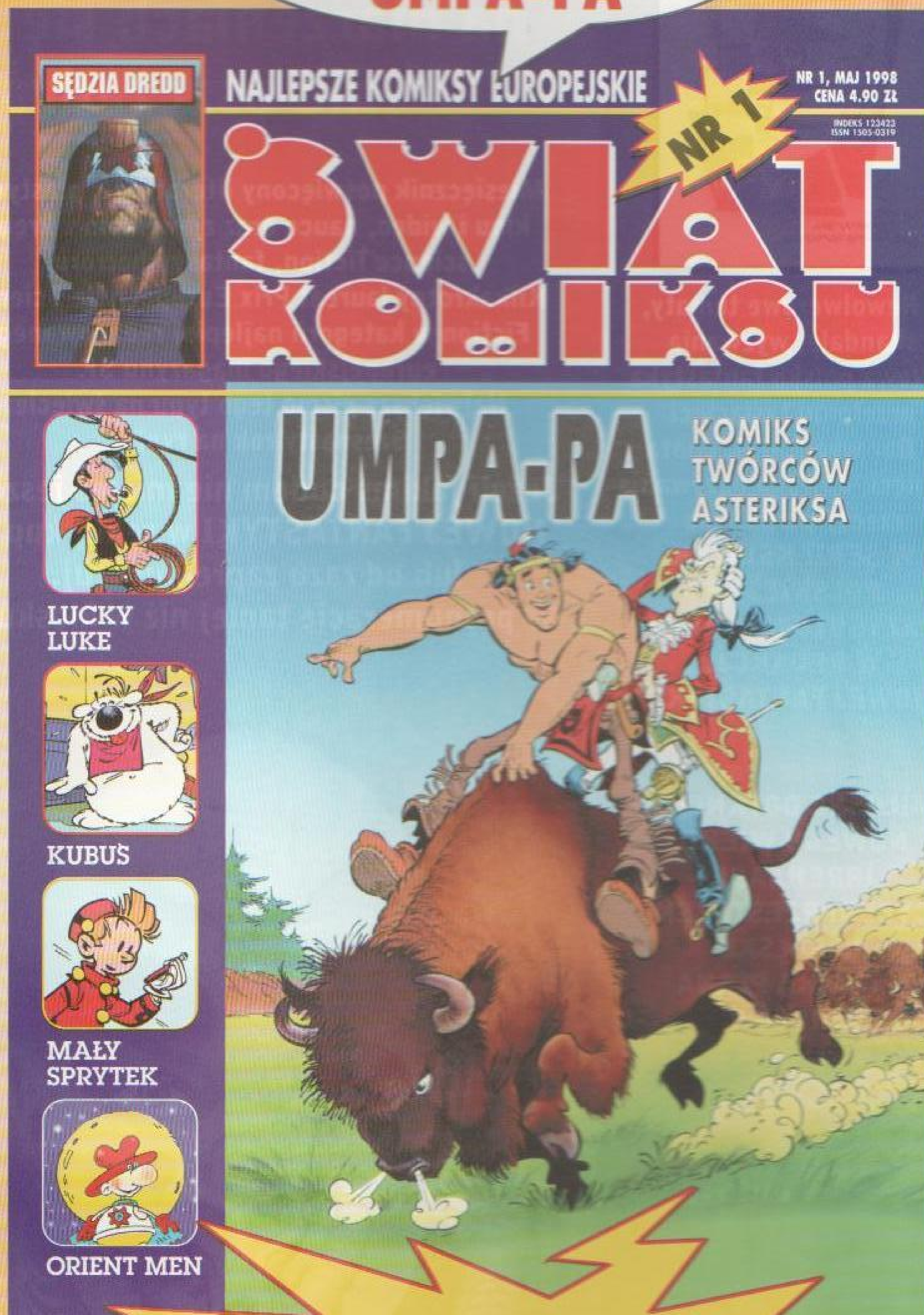
HUMOR, PRZYGODA, WESTERN, KRYMINAŁ, FANTASY, SENSACJA, SCIENCE FICTION!

JEDYNY W POLSCE MAGAZYN KOMIKSOWY!

NAJSŁYNNIEJSI BOHATEROWIE EUROPEJSKIEGO KOMIKSU!

POSTACIE ZNANE Z FILMÓW!

KONKURS: NARYSUJ SWÓJ WŁASNY KOMIKS!



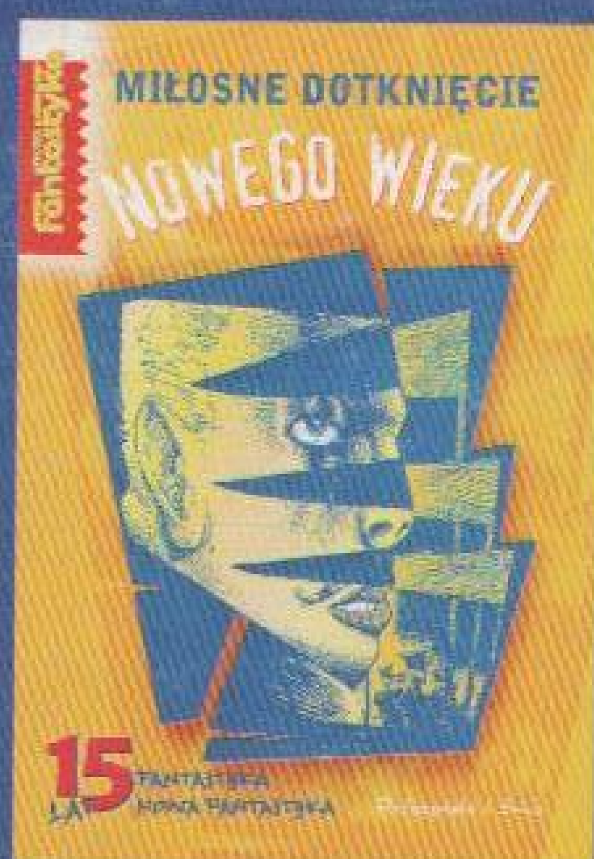


WYGRAJ WYCIECZKĘ DO PARKU ASTERIKSA

W KIOSKACH OD MAJA!

NOWA Fantastyka

tracisz kontakt z rzeczywistością? na marzeniach się nie oszczędza!



- Rewolwerowe tematy, skandale, wyzwania
- Nowa polska fantastyka przełomu tysiącleci
- Dar wyobraźni, cnota pamięci, odwaga nazywania rzeczy po imieniu

W SERII KSIĄŻEK POLSKIEJ SF PRZYGOTOWYWANEJ W REDAKCJI „NOWEJ FANTASTYKI"

Pierwsze tomy:

- **MIŁOSNE DOTKNIĘCIE NOWEGO WIEKU**
- **IRREHAARE – CYBERPRZESTRZEŃ PO POLSKU**
- **KLATKA PEŁNA ANIOŁÓW**

Miesięcznik poświęcony literaturze, plastyce, kinu i wideo, nauce oraz zjawiskom z kręgu science fiction, fantasy i horroru. Kilkakrotny laureat Prix Européen de Science Fiction w kategorii najlepiej redagowanego europejskiego magazynu SF. Największe pismo tego typu na świecie. Szesnasty rok na rynku.

Jeżeli jakimś cudem nie miałeś jeszcze NOWEJ FANTASTYKI w ręku, kup ją lub od razu zaprenumeruj. W prenumeracie taniej niż w kiosku!!!

